Трактат ван Рихтена о Созданных

Перевод: Patior Adductum, Ника Бельская.

Нет зверя столь жестокого, не знающего жалости.
Но мне она неведома, и значит, я не зверь.
Уильям Шекспир, *Ричард III.*

Введение

Снова прикасаясь пером к бумаге, я вспоминаю свои предыдущие работы. Каждый из моих трактатов был посвящением храбрым душам, павшим в борьбе со злом, населяющим Землю Туманов. Так много храбрецов отдало жизни в попытке очистить свою родину! И так много невинных, включая моих возлюбленных жену и сына, было навсегда похищено темными инструментами зла.

Возвращаясь в мыслях к делу моей жизни, врученному мне моими собственными горькими потерями, я всегда вспоминаю о своей ответственности перед мертвыми, живыми и теми, кто еще не рожден. Пока не настанет мой час присоединиться к моим дорогим жене и сыну, я буду продолжать сражаться со злом во всех мириадах его форм. Итак, я возобновляю свой труд в надежде, что другие будут избавлены от страшной боли и потери, которую испытал я.

Примечание редактора: И это еще одна причина, по которой моя сестра и я собрали вместе рукописи доброго доктора: надежда избавить других от боли и помочь тем, кто подобно нам самим, поддержал его дело борьбы со злом, с момента его исчезновения.

- *Дж.В.Ф.*

Как я уже писал раньше, знание – сила. Труд, который ты сейчас держишь перед собой, мой читатель, это трактат, непосредственно касающийся безумия и одержимости. Тем, кто будет использовать это знание, чтобы питать пламя своей собственной одержимости, я советую: лучше бросьте этот труд в огонь своего камина.

Я верю, что существуют знания, предназначенные только для богов. Создание жизни, самого священного из всех даров, определенно относится к знаниям такого типа. И все же, некоторые умудрились «заглянуть за занавес». Бросив взгляд на такие чудеса, они не могут противостоять искушению завладеть этим даром, чего бы это ни стоило. Они собирают тела, которые давно пора было упокоить, или даже субстанции, никогда не знавшие жизни, и создают живое существо наиболее противоестественным способом из всех возможных. Ужасающие результаты отражают извращенность их методов.

Я говорю, разумеется, о *големах*. Эти нечестивые создания являются насмешкой над человеческим (и гуманоидным) духом и телом. Ни один из них – даже редкий голем, сделанный в форме ребенка – не знает доброты, чистоты или света. Они Созданные, в то время как мы – Рожденные. Но если рождение настоящего ребенка – определенно величайшее благословение, которое может познать родитель, то создание голема столь же определенно – самое ужасное проклятие, что новоиспеченный «родитель» вскоре поймет.

Некоторые из этих так называемых родителей – волшебники и жрецы, использующие для этой цели могущественную магию. Я слышал рассказы о далеких мирах, где *только* могучая магия может дать жизнь безжизненному голему. Я должен заявить тебе, дорогой читатель, что это не относится к землям, с которыми знаком я. Многие создатели – возможно, наиболее опасные из всех, - обычные люди, направляемые потребностями столь искаженными, что все остальное теряет для них всякую значимость. Сама земля вокруг нас, похоже, придает их одержимости форму, наполняет их конструкции жизнью, не давая им при этом и следа человечности.

Те же странники, которые заявляли, что голем – исключительно магическая конструкция, также утверждали, что у него не больше интеллекта, чем у бешеной собаки. Подобное невежество может стоить жизни. Хотя некоторые големы могут быть признаны «безмозглыми

машинами для убийства», такие создания явно в меньшинстве. На самом деле, разум голема чаще всего довольно проницателен. К несчастью, он всегда искажен.

Как и настоящие родители, многие создатели големов делают своих «детей» из привычного материала – плоти. Поскольку мое знание Созданных проистекает в основном из опыта общения с плотскими големами, данный трактат посвящен в первую очередь существам этого типа.

Тем не менее, если сведениям, которые я собрал, можно верить, то в этом мире можно сконструировать голема теоретически из любого материала, от серебра до соломы. Я попытаюсь также изложить имеющуюся у меня информацию об уничтожении других, менее обычных видах Созданных. Но я должен признать, что знания, которыми я обладаю в этой области, действительно ограниченны.

Я часто настаивал на важности понимания мышления своего врага. В случае с големом, охотник должен попытаться понять не только создание, но и его создателя. Что могло бы заставить кого-либо вмешаться в жизнь и смерть таким отвратительным способом? Одержимость? Да. Безумие? Определенно. Но что еще? Немногие из нас достаточно удачливы, чтобы прожить жизнь и не приобрести какую-либо навязчивую идею или безумие. Меня самого некоторые могут посчитать одержимым. В течение многих лет моей борьбы я встречал большое количество хороших людей, называвших меня безумным. Возможно, в чем-то они правы. Я понимаю, что одержим делом моей жизни. Оно стало одержимостью в тот момент, когда я обнимал мою жену, Ингрид, в последний раз. Прижимая ее холодное, неподвижное тело к своей груди, зарываясь лицом в ее мягкие, надушенные волосы, слыша эхо ее искрящегося смеха в своей голове; я поклялся отомстить Барону Метусу и всем его убийцам-сородичам: вампирам.

Спустя годы, я узнал о других видах зла: личах, призраках, оборотнях и прочих. Моя работа и одержимость, направляющая ее, ширились. Я обрел понимание големов лишь недавно. Изучая этих созданий, я узнал кое-что о природе зла и о самом себе. Здесь, сейчас, я признаю, что сидел у своего очага, в своем пустом, без жены и ребенка доме, и играл с идеей создания новой семьи по их образу. Эта идея пришла мне в голову всего лишь на мгновение, прежде чем я понял истинный ужас того, что захотел сделать. И все же, в этот краткий миг я осознал потребность, - полное одиночество и пылающая болью пустота внутри, - которая может заставить совершить то, о чем раньше не мог и помыслить.

Увидев тьму в моей собственной душе, я понял, что мы все должны быть бдительными. Темные силы поджидают неосторожных. Они слушают наш плач и взывают к нам в ответ, предлагая выполнить наши самые сокровенные желания. Они разыскивают в нас семена страданий и стремятся взрастить их, склоняя от света к тьме. Каждый из нас, особенно те, кто посвятил себя борьбе со злом, должны быть настороже. Тьма взывает к нам снаружи, но она не имеет реальной власти над нами, пока мы не пустим ее в наши сердца.

Я считаю это понимание чрезвычайно ценным. Не менее ценно приобретенное мной знание о големах. И за первое, и за второе я должен поблагодарить своего дорогого друга. Но эта информация была добыта самым трудным путем из всех возможных: через его смерть. На самом деле, *много* хороших людей погибло, чтобы добыть информацию, которую я изложу в этой работе. Я надеюсь, что хоть кто-нибудь будет спасен этим дорого доставшимся знанием. Однако, как и всегда, будущий истребитель зла должен помнить правило: ничто в нашем мире не абсолютно. Не цепляйтесь за старые знания настолько упорно, чтобы стать слепым к новым сведениям.

Теперь я поведаю тебе, дорогой читатель, историю того, как я узнал о големах. Я искренне желаю, чтобы никто из вас никогда не увидел тех страданий, которые сопутствуют созданным и их создателям. Однако, если ты это читаешь, то возможно, что Созданные уже как-либо коснулись твоей жизни, или, возможно, коснутся когда-нибудь. Я пишу в надежде, что ты тоже придешь к тому же пониманию и убеждению, что и я: что все големы должны быть уничтожены ради нашего и ради их блага.

Навязчивая идея доктора.

Когда мы впервые встретились, Антонин Мадрен был двадцати двух лет от роду. Он пришел ко мне полным энтузиазма и присущего юношам ощущения собственного бессмертия. Он также обладал прекрасно развитым остроумием и поэтичностью. Мы сразу же стали друзьями. Когда он рассказал мне о своем желании практиковать медицину, я быстро согласился принять его в качестве студента.

С годами наша дружба росла. Ловкие руки и ясный разум Антонина совершенствовались с годами практики и обучения, и вскоре он превзошел меня в хирургическом мастерстве. Когда ему исполнилось тридцать, Антонин уехал в Мартира Бэй, чтобы работать самостоятельно. С тех пор мы нерегулярно переписывались, комментируя последние вышедшие книги друг у друга.

Спустя семь лет Антонин написал, что он потерял свою сестру, единственного живого родственника, из-за сердечного приступа. В своем письме, Антонин проклинал свою неспособность спасти ее. Он писал, что был слишком занят, чтобы заметить симптомы, сигнализирующие о ее проблемах с сердцем. Разумеется, я тут же написал ему, убеждая его в том, что он винит себя слишком сильно. Такое иногда случается. Мы, врачи, не всемогущи; мы не можем предотвратить каждую смерть. Ответного письма не последовало.

Больше я ничего не слышал об Антонине, до тех пор, пока несколько лет назад он не прибыл прямо к моей двери. Я помню, той ночью шел дождь. Это не было драматичным штормом, описываемым во многих рассказах. Не было ни молнии, ни грома… только неустанная дробь дождя. Когда я открыл дверь, я был шокирован, обнаружив на ступенях Антонина. На нем была только рубашка и шорты, и он промок до нитки. Препроводив его внутрь, я немедленно поставил на огонь чайник и предложил ему полотенце. Без единого слова, он принял мою заботу. Казалось, молчание продолжалось целую вечность, пока наконец веселый свист чайника не прервал его.

Вернувшись с чаем, я вновь расположился перед Антонином. Теперь я был уже всерьез обеспокоен. Его дыхание было прерывистым, глаза – будто стеклянными, и от него исходила аура страха. Я не знаю, как описать это лучше. Когда это ужасное молчание стало невыносимым, я начал задавать вопросы. Но он не ответил ни на один из них.

Отчаявшись достучаться до его когда-то восприимчивого разума, я умолк. И тут я заметил, что Антонин неотрывно смотрит на деревянную модель человеческого сердца, лежащую на моем загроможденном столе. Не говоря ни слова, я встал и протянул модель моему молчаливому гостю. Эффект был таким, будто я поднес пламя к бумаге. Наружу хлынули прерывистые, беспорядочные мысли того, кто раньше обладал одним из самых дисциплинированных разумов, которые я имел удовольствие знать.

С этого момента, вы должны простить мне отсутствие полноты в моих записях. Антонин говорил о многом, и его повествование не было четким. Но здесь я запишу только те мысли, которые имеют прямое отношение к големам, только те слова, которые могут быть полезны другим. Остальные признания, сделанные им той ночью, из уважения к его памяти я сохраню в тайне. Учитывая это, вот запись нашего разговора, насколько я ее помню.

«Я перепробовал все виды сердец, которые считал пригодными» - сказал он мне. «Даже львиное не оказалось достаточно сильным».

«Что ты пытался сделать с ними, Антонин?» – спросил я так мягко, как мог.

«Ни одно из них не смогло помочь ей. Каждое подвело мою бедную сестру».

«Ты хочешь сказать, что помещал другие сердца в тело своей сестры?» – прошептал я. Мой желудок, еще недавно разогретый чаем, превратился в лед от этой мысли.

Испуганно кивнув, Антонин продолжил. «Да, да. Но ни одно не работало. Пока я не использовал живое сердце. Оно работало. Я вынул его из того бедного мальчишки, и оно все еще билось. Я поместил его внутрь нее, и оно продолжало биться. Но недостаточно, недостаточно. И я искал другие части для замены. До тех пор, пока каждый орган, каждая конечность не стали функционировать».

Антонин поднял взгляд от деревянного сердца, которое все еще прижимал к своей груди. «Ее глаза открылись, Ван Рихтен. И она улыбнулась мне. ***Мне.****»*

Когда Антонин улыбнулся, я понял, что он безумен. Сквозь слезы я попросил его продолжать.

«Но тем не менее, это уже не была моя милая сестра. Она была совершенно другой, совсем не такой. Однажды, когда я вернулся домой, я обнаружил всю посуду разбитой. Неделю спустя я проснулся от того, что ее руки сдавливали мою шею, пытаясь меня задушить».

Слезы сменили его прежнюю улыбку, и мы плакали уже вдвоем, когда он продолжил. «Я ударил ее, пародию на мою сестру. Снова и снова я наносил удары. Когда все было кончено, я похоронил ее. Но на следующую ночь я снова проснулся от того, что она душила меня. И тогда я сбежал».

«И ты спасся от своего создания, Антонин?» – спросил я. Неуверенность в моем голосе проистекала от безумия, все еще отражающегося на бледном лице Антонина.

«О, нет. Это невозможно. Я просто продолжаю двигаться. Когда я остановлюсь, она найдет меня снова. Она говорит мне об этом днем и ночью, внутри моей головы. Она рассказывает о том, как она хочет задушить меня».

Медленно поднявшись, Антонин поправил рубашку. «Теперь я должен покинуть тебя, доктор. Она говорит, что она близко, и у меня нет причин не верить моей сестре».

«Но если ты останешься, мы наверняка сможем уничтожить ее!» – вскричал я. «У меня есть некоторый опыт в подобных вещах».

«Только не с големами, доктор. Она не жива по-настоящему, и не может по-настоящему умереть. Ее невозможно остановить, даже тебе».

Антонин направился к двери. Обернувшись ко мне, он бросил на ковер небольшой журнал. «Ты единственный человек, которому я могу доверить чтение этого, единственный, кто не поддастся искушению последовать пути, изложенному в этой книге, и построить чудовище, как это сделал я. Если ты когда-нибудь столкнешься с этим существом, или другими, подобными ей, используй эту информацию для своей защиты. Человек, давший мне эту книгу, уже мертв. Убит своим собственным творением, так же, как и я буду убит моей… сестрой».

Сказав это, Антонин покинул меня. Несколько недель спустя я узнал, что он был задушен в маленькой гостинице в двух днях пути к югу от моего дома. Хотя Антонина поглотило безумие, он сумел донести до меня знания, которые были необходимы, чтобы начать охоту на Созданных.

Далее я попытаюсь изложить все, что я узнал о Созданных. Я добыл эти знания из журнала Антонина, из моих собственных исследований и из личного опыта. Я искренне надеюсь,

что вы придете к пониманию того, что и чудовища и их создатели, в некотором смысле, жертвы. Если вы когда-нибудь столкнетесь с големом, это понимание может помочь вам.

Я говорю это, разумеется, для того, чтобы вы смогли лучше понимать своего врага. Подобное сочувствие никогда не должно удерживать вас от использования всех имеющихся в вашем распоряжении методов для его уничтожения. Ибо Созданные *действительно* монстры, несмотря на их человекоподобный облик. И они враги, которых стоит опасаться. Големы не рассматривают жизнь и смерть так же, как вы или я; они не могут разделить наши радости и страхи. Если вы когда-либо будете иметь несчастье сражаться с големом, не радуйтесь слишком рано, убив его. Вы должны быть готовы к знакомству с истинным ужасом, когда ваша жертва поднимается снова и снова, несмотря на то, что кажется уже мертвой. Необходимо будет сделать все, на что вы способны, а возможно и больше, чтобы избавить мир от всего лишь одного из этих чудовищ.

Сегодня чудесные новости! В прошлом месяце я писал о прекрасной молодой женщине, Сафире, которая в течение нескольких недель боролась с ужасной пневмонией. После моего короткого визита вчера, похоже, болезнь победила ее. Бедняжка: но теперь мое собственное дитя будет иметь такое чудесное, красивое лицо и волосы, мягкие, как шелк. Уже скоро я буду счастлив!

Я должен торопиться, мне нужно следить за похоронами. И затем я должен сделать приготовления к собственным манипуляциям с покойной.

- Из дневника Тора Хессена

Сборка.

В этой главе я изложу трудности, ожидающие безумца, желающего сконструировать тело голема. Я использую слово «безумец» открыто, поскольку одним из самых страшных аспектов создания голема является сам его создатель. Как я уже упоминал во введении, похоже, что практически любая искаженная личность может создать уникального и разумного голема в этих туманных землях, от фермера до ученого. Все что действительно необходимо – одержимая, подстегивающая потребность или желание и возможность создать физическое тело.

Большинство големов сделано из плоти. Из-за господства плотских големов среди Созданных, я уделю соответственно большее внимание обсуждению специфических требований к постройке тела плотского голема.

Однако, вполне вероятно, что голем может быть собран почти из любого материала. Конечно, некоторые материалы, наподобие бумаги или льда, возможно, слишком неустойчивы, чтобы выдержать достаточно большой срок в качестве тела. Кроме того, другие материалы, такие как алмазы и рубины сложно раздобыть в больших количествах, что делает их использование для создания голема маловероятным. Даже если кто-либо сможет добыть достаточное количество столь редких материалов, будет довольно сложно сформировать из них тело. Тем не менее, все возможно, если у создателя есть соответствующие ресурсы и умения.

Обеспечение материалами.

Сбор материалов, необходимых для постройки голема, может быть сложным, дорогостоящим и даже опасным занятием для будущего создателя. Это может также потребовать много времени, в зависимости от выбранного материала.

Для плотского голема обычно требуется не менее шести трупов: по одному для каждой конечности, один для головы и туловища и еще один для мозга. (Я изложу свою теорию, почему это обстоит таким образом, во второй главе). Эти части для плотских големов должны быть добыты довольно быстро, иначе ткани достигнут слишком большой стадии разложения, чтобы их можно было использовать.

Коллега однажды написал мне о сумасшедшем таксидермисте, которого содержали под стражей, чтобы не давать ему собирать тела мертвых животных и сшивать из них гибриды. Очевидно, этот человек преуспел в создании, по крайней мере, нескольких животных-големов прежде, чем был остановлен. К счастью, у таксидермиста случались длительные периоды кататонии. Индивид, находящийся в состоянии кататонии, сидит, уставившись в пространство на протяжении часов, даже дней, не обращая внимания на происходящее вокруг него. Таким образом, этот человек собирал большую часть необходимых материалов, только чтобы обнаружить себя, днями позже, сидящим посреди вони гниющих, бесполезных трупов.

Таблица 1: Время и стоимость сборки.

	Плоть	**Кость**	**Глина**	**Стекло**	**Металл**	**Камень**	**Солома**	**Дерево**
Время подготовки	6 нед	1 мес	3 нед	3 мес	2 мес	2 мес	2 нед	1 мес
Время сборки	2 нед	1 мес	1 нед	3 мес	2 мес	1 мес	1 нед	1 мес
Стоимость сборки	50000	35000	65000	125000	100000	80000	100	20000

Примечания.

Время подготовки – период, затрачиваемый на сбор материалов и оборудования. Он не включает в себя многие месяцы или годы планирования и исследований, предпринимаемых некоторыми создателями.

Время сборки представляет собой реальное количество часов, которое создатель проводит, физически конструируя свое создание. (Будучи сложенным со временем подготовки, оно равняется «времени постройки», представленному в книге *Справочник монстров*). Как правило, это минимальное время, необходимое для достижения удовлетворительных результатов. Если одержимый создатель стремится к совершенству, этой задаче может быть посвящено дополнительное время.

Стоимость сборки включает в себя денежные затраты на труд и непредвиденные расходы, так же как и базовую стоимость необходимых материалов и оборудования. Скопированные из *Справочника монстров*, эти цифры должны рассматриваться в качестве базовых рекомендаций для Равенлофтовских кампаний. Поскольку материалы могут различаться, будет различаться и цена (например, каменный голем, сделанный из гранита, обойдется дороже, чем из песчаника). Другие факторы также влияют на цену. Как правило, ДМ должен иметь историю, в которой определено, сколько тратит создатель – и, если создатель беден, каким образом он добыл эти средства. Имейте в виду, что голем, созданный одержимостью (в отличие от традиционной магии) может стоить намного меньше указанных сумм; создатель сам собирает его. С другой стороны, даже опытный ремесленник может нанимать других для выполнения непредвиденных или рутинных задач, так чтобы он или она сконцентрироваться на «искусстве». Помните также, что те, кто одержимы созданием жизни, часто тратят все, что у них есть для достижения своей цели – будь они хоть нищими, хоть принцами.

Качество.

Таблица выше отражает минимальные требования для «среднего» голема. (Базовые статистики для таких големов представлены в третьей и четвертой главах). Создатель, тратящий больше времени и денег – или меньше – может создавать големов различного качества, как указано ниже. Эти варианты помогают ДМам приспособить специфического голема к нуждам их кампаний. Например, плохо сконструированный голем может быть подходящим врагом для неопытной группы.

Отличное: Если создатель затрачивает в два раза больше времени и средств, чем обычно, голем получает +1 к физическим атрибутам и дополнительные 2d3 пункта к его Обаянию.

Хорошее: Если создатель затрачивает на 50% больше ресурсов и времени, голем получает +1 к двум из его физических атрибутов (по выбору ДМа) и дополнительные 1d3 пункта к его Обаянию.

Среднее: Никакие премии или штрафы не применяются.

Плохое: Если время и стоимость уменьшены на 25%, голем получает штраф –1 ко всем физическим атрибутам. Также, его Обаяние уменьшается на 1d3 пункта.

Дрянное: Если время и стоимость уменьшены на 50%, голем получает штраф –2 ко всем физическим атрибутам и его Обаяние уменьшается на 2d3 пункта.

Создатели плотских големов, в распоряжении которых есть место с ледяным холодом для хранения тел и их частей, имеют больший запас времени, чем остальные. Глубокий снег, ледяные пещеры, даже большие ящики со льдом могут использоваться для предотвращения или замедления разложения. Разыскивая плотского голема к югу от Виаки, я обнаружил замерзшее озеро с не менее, чем тремя телами, завернутыми в холст и привязанными к ближайшему доку. Разместившись около озера, я установил личность создателя голема.

Другие материалы могут добываться медленнее с малыми последствиями или без них, так как разложение – не проблема, когда дело касается металла, камня и т.п. Но не думайте, что сборка тела голема любой формы легка – совсем нет. Хотя некоторые создатели не тратят адекватное количество времени, конструируя свое гротескное потомство, и, несомненно, получают плохой результат, большинство создателей трудятся долго и упорно, используя все имеющиеся ресурсы, чтобы «совершенствовать» их страшные создания.

Создания из плоти.

Постройка голема из плоти имеет свои собственные трудности. Как уже было указано, одного тела недостаточно: шесть – минимальное требуемое число. (Каждая рука, каждая нога, туловище с головой, и мозг – все должны быть взяты от разных трупов, хотя дополнительные тела могут использоваться для меньших частей). Кроме того, плоть должна быть относительно свежей. Несмотря на эти требования, плоть – наиболее распространенный материал, используемый в создании големов.

Почему големы из плоти преобладают? Возможно, из-за естественной приспособленности плоти к тому, чтобы содержать разумную жизнь. В отличие от других обсуждаемых здесь материалов, плоть изначально приспособлена к жизненной силе. Таким образом, по той же самой причине, по какой вы и я не сделаны из неодушевленной древесины, стекла, или металла, оживляющая сила голема наиболее легко входит в сосуд, сделанный из когда-то живой плоти. Возможно, из-за самой природы плоти, намного больше создателей плотских големов преуспевают в своей страшной задаче, нежели создателей других форм Созданных.

Для создателей, плоть также довольно доступна, по крайней мере, для тех, кто не гнушается грабежом могил недавно умерших (или убийством живых). Плоть мягка, и, поэтому, ее относительно легко сшивать. Однако, кожа голема не залечивается, когда он сшит. Соединение плоти голема оставляет на нем отвратительные шрамы и заметные следы швов.

Столь очевидное уродство, наряду с различающимися частями тел, являются благословением для всех, кто охотится на големов; они позволяют понять, кем на самом деле является существо. При охоте на вампира или оборотня, к примеру, можно быть гостем в собственном доме существа и не распознать добычу. Но такого не произойдет в случае с големом. Нет, истинная природа этих уродливых существ распознается мгновенно.

Хотя масса плоти, составляющая плотского голема и отвратительна на вид, она удивительно функциональна. Эти големы регенерируют с потрясающей скоростью. Короче говоря, плоть заживает во много раз быстрее, чем она это делала раньше, когда была частью других тел (подробнее об этом в третьей главе).

На этой стадии нашей дискуссии, мы должны задать себе несколько вопросов. При выборе частей тела, какая степень разложения тканей допустима, прежде чем часть тела станет слишком разложившейся для использования? Могут ли использоваться части любого тела? Например, могут ли части животных или монстров использоваться при сборке тела?

Прежде, чем мы продолжим исследовать эти отвратительные, но с медицинской точки зрения интересные темы, я должен предупредить наиболее впечатлительных читателей, что изложенный далее материал в связи с необходимостью довольно тошнотворен. Если нижеизложенный материал вызывает отвращение или омерзение, приношу свои извинения. Тем не менее, мы не должны позволять, чтобы малодушие преграждало нам путь к знанию.

Климат и разложение.

Для того чтобы часть тела могла быть использована в постройке плотского голема, связки, сухожилия и т.п. не должны быть сгнившими до такой степени, чтобы рваться и разрушаться при работе над ними. Хотя после оживления тело плотского голема становится чрезвычайно крепким и упругим, во время его сборки верно обратное. Создатель должен с большой аккуратностью пришить мускулы, сухожилия и связки одной части тела к соответствующим мускулам, сухожилиям и связкам другой части. Эта работа и трудная и кропотливая.

Из-за сшивания и большого количества манипуляций, которые должны перенести части тела, по моим оценкам, в обычных условиях, части тела должны быть использованы в течение недели с момента смерти. По истечении этого срока, часть может разложиться до такой степени, что станет бесполезной. Но нужно отменить, что это очень приблизительная оценка, и условия редко являются «обычными». На скорость разложения воздействуют несколько факторов. Наиболее важны температура и влажность.

Чем холоднее температура, при которой хранится тело, тем медленнее идет процесс разложения. Разумеется, обратное также верно: чем выше температура, тем быстрее разложение. Влажность воздуха также влияет на скорость разложения. Чем выше влажность, тем быстрее гниение. Тем не менее, влажность второстепенна по сравнению с температурой.

Если температура окружающей среды ниже точки замерзания воды, труп может оставаться в практически первозданном состоянии на протяжении неопределенного периода времени, не подвергаясь разложению. Поэтому тело, найденное во время весеннего таяния в холодном озере зачастую выглядит погибшим совсем недавно, хотя на самом деле жертва пролежала замороженной месяцы. Конечно, процесс разложения нельзя повернуть вспять, и разложение, произошедшее до того, как тело было заморожено, никуда не денется. Соответственно, когда часть тела попадает в более высокую температуру, разложение продолжается.

А если температура прохладная, но не ниже точки замерзания? В этом случае, или когда воздух очень сухой, части тела остаются неповрежденными некоторое время. Они продолжают разлагаться, но процесс замедлен. В таких условиях, части тела будут оставаться пригодными в течение, возможно, пары недель, хотя такие части наверняка подвергнутся некоторому разложению.

Когда воздух теплый, но не жаркий – то есть, при температурах, которые люди находят наиболее комфортабельными, - плоть разлагается с нормальной скоростью. Рискну заявить, что часть тела станет бесполезной примерно после девяти дней в такой температурной среде. Если, однако, условия особенно влажные, но не слишком жаркие (или наоборот), разложение будет идти более быстрыми темпами, нежели в так называемых «обычных» условиях. В таком климате плоть становится бесполезной примерно всего лишь за пять или шесть дней. (Это объясняет, почему те, кто живет в деревнях недалеко от Великих Водопадов, ожидают не более одного дня перед тем, как похоронить своих мертвых. По своему опыту они знают, что теплый, влажный воздух заставляет тела разлагаться довольно быстро, также, как мясо летом портится намного быстрее, чем зимой).

Я был вызван в маленькую деревушку в своем родном Дарконе. Местные жители боялись, что их начали терроризировать вампиры. Трясясь от страха, деревенские лидеры проводили меня к маленькому деревенскому кладбищу. Вместе с серым светом, скрюченными деревьями и каменными надгробиями, перед моим взором предстала свежераскопанная земля. Три могилы были потревожены, с землей, поспешно сваленной обратно.

«Вы видите, доктор?» – плакал староста деревни. Он был сгорбленным худым человеком в возрасте около девяноста лет, и его голос скрипел от страха и возраста. «Мы похоронили этих трех молодых парней несколько дней назад, но они не упокоились. Как нам защитить себя?».

Уведомив его, что я должен провести дальнейшее расследование, прежде чем делать какие-то выводы, я попросил моих компаньонов, Гилдреда и Хауаланда – известных братьев

Стрикмунд – помочь мне обыскать могилы. Мне показалось странным, что в столь маленькой деревне (не более пятидесяти душ) случилось так много смертей одновременно.

Прислушиваясь к приглушенным звукам лопат и кряхтению братьев Стрикмунд, трудившихся над могилами, я решил поглубже покопаться в обстоятельствах, окружавших три смерти.

«Умерли ли эти молодые люди от какой-либо внезапной болезни, вроде немочи или заболевания крови?», - спросил я присутствующих стариков. Жертвы вампиров часто кажутся умершими от подобных причин, перед тем как восстать слугами зла несколько ночей спустя.

«Нет, доктор Ван Рихтен», - ответил староста, его руки дрожали от горя и страха. «Из-за этого мы и не соблюдали никаких предосторожностей с телами парней. Это был просто несчастный случай, всего лишь ужасный несчастный случай».

«Я обнаружил, что несчастные случаи не всегда являются тем, чем кажутся на первый взгляд», - ответил я так мягко, как мог. «Пожалуйста, расскажите мне больше об обстоятельствах…»

- Из дневника доктора Ван Рихтена

В наиболее экстремальных условиях влажной жары, такой как в джунглях, разложение происходит с удивительной скоростью. Например, если вы когда-нибудь побываете в Шри Раджи, обратите внимание на плодородность земли, быстрое гниение бревен, удивительное разнообразие и количество насекомых. Все это признаки и скорости и полноты, с которыми смерть приносит разложение в таком климате. Чрезвычайно сложно сконструировать плотского голема в таких условиях, но будущие создатели фантастически находчивы. В лучшем случае, по моим прикидкам, создатель имеет только двух- или трехдневный срок, до того, как плоть разложится настолько, что станет непригодной.

Существует интересный факт относительно влажности и ее воздействия на разложение. Будучи подвергнутым воздействию чрезвычайно засушливого климата, труп может не разлагаться обычным путем. Я наблюдал этот эффект лично, путешествуя через пустыню. Мои спутники и я, оседлав крепких мулов, пытались добраться до логова лича, чье убежище предположительно находилось под слоем пыли и песка. В один из дней, ветер был особенно яростным, принудив нас остановиться и разбить лагерь раньше обычного. Этой ночью я боялся, что и моя палатка и мое тело будут разодраны в клочья бурей, или, по крайней мере, я навсегда оглохну из-за титанического рева ветра!

К счастью, мои страхи оказались безосновательными. Палатки выдержали, как и мои уши. Утром мы поднялись, готовые двигаться дальше. Когда я потягивал прохладную воду в тщетной попытке вымыть привкус песка изо рта, ко мне подбежал Атравн, наш проводник. Он потащил меня к близлежащей дюне так энергично, что я едва не пролил воду из своего бурдюка.

Он указал на несколько тел, ранее не замеченных. Зная, что трупы наверняка были открыты бурей, я приступил к обследованию. Выглядело так, будто вся влага была вытянута из тел. Темная кожа все еще плотно облегала кости, но была очень тонкой и сморщенной. На шее, ногах и руках легко различались сухожилия, выпирающие из усохших тканей. От тел не исходила вонь смерти или разложения, только чистый, теплый запах пустыни.

К этому моменту, мои компаньоны также собрались вокруг. Дварф Торенор осторожно снял с одного из тел маленькую безделушку, решив, что она представляет какую-то ценность. Взглянув на серьгу из серебра и оникса, я удивился, опознав в ней дерашу, предмет, используемый одним кочевым племенем как оберег от злых духов. Однако племя вымерло много лет назад, уничтоженное соперниками.

По состоянию тел и наличию дераши я смог предположить, что эти люди мертвы уже не менее столетия. Очевидно, из-за здешнего климата влага исчезла из тканей так быстро, что они не могли по-настоящему разлагаться. Из этого следует, что подобным образом высох-

шие части могут использоваться для создания голема. Несмотря на эту возможность, я никогда не слышал о подобном существе.

Я бы хотел закончить эту часть главы предостережением. Не делайте ошибку, предположив, что из-за того, что вы в жарком и влажном регионе, будущий создатель не сможет закончить свою работу. Климатические ограничения могут быть обойдены; как всегда, по-настоящему одержимый найдет способ, если существует хоть какой-нибудь шанс успеха, неважно, насколько малый.

Один мой коллега однажды сообщил мне, что наткнулся на странное помещение, находящееся глубоко под землей. В помещении, шахтер-золотодобытчик собирал и хранил части тел, готовясь построить голема. История шахтера была историей об одиночестве и отверженности, и этот человек, очевидно, очень тосковал по кому-либо, кто не станет дразнить или избегать его. Ему повезло, что мой коллега нашел его комнату, ибо отверженность, которую бы он, в конечном счете, получил от своего голема, была бы намного худшей, чем он, возможно, мог себе вообразить.

Помещения можно было достичь, только с трудом пробравшись сквозь сеть маленьких пещер, созданных небольшим подземным ручьем. Хотя средняя внешняя температура превышала 100 (по Фаренгейту – прим. пер.) градусов, и влажность всегда была высокой, в самом помещении было очень холодно из-за большой глубины, на которой оно находилось и каменных стен. Таким образом, собранные части тел остались довольно свежими, даже при том, что первый из «доноров» конечностей был мертв уже почти неделю.

Мои расспросы относительно смерти троих парней явно вызвали сильный дискомфорт у хозяев. Старики качали головами в печали и смятении. Стоящая среди них старая женщина, кутающаяся в шерстяной платок, была единственной, кто ответил, - «Они работали в новом сарае, когда он обрушился на них. Мы все трудились так быстро, как могли, пытаясь достать их оттуда…но мы ничего не смогли сделать для них, бедняжки».

Горестно цокая языком, женщина, которую звали Нелли, обернулась и посмотрела на разрушенное здание, едва видное из-за деревьев, в это время Хауаланд и Гилдред закончили раскопки. Селяне были слишком напуганы, чтобы обыскивать могилы самостоятельно, поэтому были весьма шокированы зрелищем обезображенных фигур, лежащих в заново раскопанных могилах. Все три человека были молоды и имели крепкое телосложение. Впрочем, теперь у каждого из тел отсутствовало по одной конечности.

Спросив так деликатно, как только мог в сложившихся обстоятельствах, я получил подтверждение, что каждое из тел во время погребения было целым.

- Из дневника доктора Ван Рихтена

Эффекты разложения.

Я не хочу, чтобы сложилось впечатление, будто часть тела недельной давности и та, что мертва всего лишь несколько часов, равноценны. Более свежая часть будет намного более ценной для создателя. То, что кусок плоти пригоден, еще не означает, что он находится в своем «пиковом» состоянии. Когда при создании голема используются частично разложившиеся материалы, структурная целостность существа уменьшается. Далее, если слишком многие части разложились в достаточной степени, все существо в целом может быть нежизнеспособно, вне зависимости от того, что предпримет его создатель.

Также возможно, что Созданный, чье тело содержит частично разложившиеся части, не столь умен или могуч, как голем, созданный только из свежих частей.

Возможно, любое уменьшение умений проистекает из соответствующей дефектной части или частей (например, слегка подгнивший мозг может дать менее умное существо).

В самом деле, я подозреваю, что некоторые части тела – особенно те, на которых основываются умения – могут быть более уязвимы к разложению и повреждениям, чем остальные.

Глаза, мозги, сердца и другие органы должны приходить в негодность быстрее из-за своей деликатности. Другие, менее нежные части тела, например, конечности, без сомнения, выдержат худшее обращение перед тем, как станут бесполезными.

Ученый, с которым я знаком, выдвинул предположение, что степень разложения не имеет решающего значения, главное, чтобы часть имела достаточную структурную целостность, чтобы иметь возможность быть прикрепленной при физической сборке. Я склонен обсудить эту мысль; она имеет некоторый смысл, учитывая то, что мы знаем о физиологии. Однако неблагоразумно полностью исключать какую-либо возможность, имея дело с Созданными. Используй эту информацию, свои собственные наблюдения и данные из любых других источников, какие сможешь обнаружить и делай собственные выводы. Жизнь, которой ты рискуешь – твоя собственная.

Нечеловеческие части тела.

На самом деле возможно использование частей тел от трупов разных рас и даже разных видов при создании голема. Я сам участвовал в уничтожении особенно гротескного голема, который был собран не менее чем из трех разных видов существ. Его голова и туловище были человеческими, но одна из его рук была лапой бурого медведя, а его ноги оказались конечностями огра. Это был ужасно уродливый монстр, непропорционально сложенный, подобно причудливому рисунку ребенка, пробудившемуся к жизни.

Какие ментальные и эмоциональные эффекты будет иметь такой вид соединения, если таковые будут иметь место? Этот вопрос я рассмотрю далее. Однако все мои гипотезы и психологические постулаты мало что значат, когда ты смотришь в лицо такого искаженного существа.

Я думаю, что только определенные естественные препятствия не позволят создателю сшить голема из множества различных существ. Одно из очевидных препятствий – размер. Если разница между двумя соединяемыми частями тела слишком велика, создатель не сможет успешно сшить их. Даже если скрепление будет сделано, голем со, скажем, телом халфлинга и рукой огра будет иметь сложности с использованием руки слишком большого размера. Как правило, туловище должно иметь соответствующие размеры и силу для того, чтобы использовать конечности. Некоторая разница, однако, допустима из-за дополнительной силы, которую обретают мускулы, будучи реанимированными как часть голема. Я углублюсь в тему странных частей – и даваемых ими результатов – в главе третьей, «Конструкции из плоти».

Здесь, возможно стоит упомянуть трагичных существ, известных как «сломанные». Образованные читатели могут решить, что эти несчастные существа имеют почти одинаковое с големами происхождение. Хотя они и имеют некоторое сходство, это совершенно разные случаи.

Сломанные – это бедняги, которые выжили после научных или магических экспериментов. Когда-то бывшие людьми, теперь их человечность неразрывно связана с жизненной силой животных. Шок этой трансформации навсегда изменил этих несчастных существ. Но есть чрезвычайно важное различие между этими существами и големами. Сломанные живы. Они не умерли во время экспериментов, таким образом, ученые и маги не создают новую жизнь, создавая сломанных. Хотя и происходит ужасное насилие над духом, смерть не имеет место в процессе. Это критическое различие между големами и сломанными.

... В этот момент расследования я понял, что вампиры здесь ни при чем. Кто-то, возможно даже один из стариков, стоящих передо мной, пытался создать плотского голема. Совершенно не принеся облегчения, это открытие лишь заставило мое сердце забиться быстрее. Ибо когда голем будет оживлен, его, возможно, будет даже сложнее уничтожить, чем страшного вампира!

К счастью, в данном случае мы могли остановить создателя до того, как он закончит свое ужасное творение. Этим же самым вечером, я и два моих бесстрастных компаньона расположились вокруг маленького кладбища. Мы поймали грабителя могил, пытавшегося выкопать еще один труп. Этот человек сошел с ума от отчаяния, – что довело его до такого состояния, мы никогда не узнаем. Когда стало очевидным, что он не сможет сбежать, человек отпил из маленького пузырька, который был у него с собой. Моментом позже он рухнул, пав жертвой сильного яда, содержащегося внутри, и одержимости собственного искаженного разума.

Будучи доктором, я использую все свои скромные умения и знания, чтобы бороться со смертью. И все же, стоя в холоде того мрачного кладбища, я понимал, что смерть этого человека, возможно была наилучшим выходом. Закончи он свою работу – а я знал, что отговорить его от этого было бы невозможно, - и он испытал бы более ужасные страдания в руках своего собственного творения.

\- Из дневника доктора Ван Рихтена

Части тела и разложение.

Ван Рихтен ввел тему разложения и его эффекта на плотском големе. Эта тема подробнее раскрыта ниже. Данная информация может быть полезна при создании истории плотского голема, также как и при «настройке» определенного монстра, давая ему конечности, разложившиеся почти до стадии, когда они становятся бесполезными. Этот механизм особенно полезен для ДМов, желающих создать более слабого голема для низкоуровневых партий.

Стадии разложения.

Состояние специфических частей, использованных при создании голема может повлиять на базовые параметры монстра (смотри перечень этих параметров в третьей главе). Для определения разложенности, существуют две категории частей тела: органы и конечности. Органы нежнее и больше страдают от разложения.

Части тела проходят четыре стадии разложения: свежая, хорошая, пригодная, и разложившаяся. Короткие описания возможных игровых эффектов для каждой стадии изложены ниже. Это принципы, которыми может руководствоваться ДМ для того, чтобы изложить в деталях физические качества определенного голема.

Свежая: Свежие части тела берутся от трупов, которые были мертвы короткий промежуток времени. Заметных признаков разложения нет.

Хорошая: У частей тела из этой группы начался процесс разложения, особенно у мягких органов. Тем не менее, их общее состояние все еще хорошее, и игровые эффекты минимальны. Например, голем, язык которого был в «хорошем» состоянии до его оживления, может иметь слегка нечленораздельную речь, но других ухудшений нет. Наиболее заметен эффект разложения на мозге. Если мозг разложился до хорошего состояния, показатель Интеллекта голема снижается на 1 очко.

Пригодная: Части тела в «пригодном» состоянии начали по-настоящему разлагаться и немного ослабят голема каким-либо образом. Некоторые примеры использования подобных частей при создании голема:

Глаза: зрение уменьшено на 50%.
Конечность: -1 к Ловкости, -1 к Силе.
Мозг: -3 к Интеллекту.
Ноги: Подвижность уменьшена до 75%.

Разложившаяся: Эта плоть находится на продвинутой стадии разложения. Органы и другие нежные ткани в таком состоянии не могут быть использованы для постройки жизнеспособного голема. Иногда можно использовать другие части тела в таком состоянии, но они дадут слабого голема. Примеры использования подобных частей при создании голема:

Конечность: -2 к Ловкости, -2 к Силе.

Ноги: Подвижность уменьшена до 50%.

После того, как части тела проходят через эту финальную стадию, они становятся слишком гнилыми для использования в плотском големе, хотя зомби-голем или костяной голем могут быть собраны успешно. Тот, кто видит такого голема, должен немедленно сделать бросок ужаса (horror check) из-за ужасающего облика монстра (при желании ДМа).

Климат и разложение.

Скорость разложения частей тела зависит от климата. В данной ниже таблице определяются шесть различных видов «климата» в зависимости от температуры и влажности: арктический, прохладный, умеренный, влажный, сырой и пустынный. Эффекты, оказываемые каждым видом климата на разложение, изложены ниже.

Разумеется, не все части тел подвержены действию стихий. Некоторые могут храниться в прохладном погребе или даже быть замороженными для замедления или остановки разложения. Будущие создатели големов обычно пытаются сохранить части тела в наилучшем возможном состоянии.

Таблица 2: Эффекты климата на разложении.

Температура	**Сухо 0%-10%**	**Засушливо 11%-40%**	**Средне 41%-60%**	**Влажно 61%-80%**	**Очень Влажно 81%-100%**
Морозная (<32 гр. F)	арктический	арктический	арктический	арктический	арктический
Холодная (33-60 гр. F)	прохладный	прохладный	прохладный	умеренный	влажный
Средняя (61-80 гр. F)	прохладный	умеренный	умеренный	влажный	сырой
Жаркая (>81 гр. F)	пустынный	умеренный	влажный	сырой	сырой

Арктический: Части тела, хранящиеся при температуре ниже точки замерзания, прекращают разлагаться. Если заморожена свежая часть тела, она все еще будет свежей, когда оттает. Точно так же, если часть тела была в пригодном состоянии при заморозке, она будет в том же самом состоянии при оттаивании. Разложение продолжится, как только часть подвергнется температуре выше точки замерзания.

Прохладный: Части тела, хранящиеся в прохладном климате, разлагаются со следующей скоростью:

Свежая – Дни 1-2

Хорошая – Дни 3-5

Пригодная – Дни 6-10

Разложившаяся – Дни 11-14

Непригодная – После Дня 14

Умеренный: Скорость разложения плоти, хранящейся в умеренном климате, следующая:

Свежая – День 1

Хорошая – Дни 2-4
Пригодная – Дни 5-7
Разложившаяся – Дни 8-10
Непригодная – После Дня 10

Влажный: Части тела во влажном климате разлагаются со следующей скоростью:
Свежая – День 1
Хорошая – День 2
Пригодная – Дни 3-4
Разложившаяся – Дни 5-7
Непригодная – После Дня 7

Сырой: Части тела, находящиеся в таких условиях, разлагаются со следующей скоростью:
Свежая – Первые 12 Часов
Хорошая – 13-36 Часы
Пригодная – 37-72 Часы
Разложившаяся – Дни 3-5
Непригодная – После Дня 5

Пустынный: В очень сухих и жарких условиях тела могут высыхать очень быстро. Как отметил доктор Ван Рихтен, влага испаряется из тела так быстро, что оно мумифицируется. В таких случаях, конечности и другие видимые части хранятся неопределенный срок и могут быть использованы в создании голема. Такие части тела считаются свежими. Заметьте, что это не относится к органам, которые считаются находящимися в сыром климате при определении разложения.

Я видел, как моя Элис села, поправила волосы и улыбнулась. Какое чудо! Но самое чудесное – смотреть в ее ярко-синие глаза, слегка раскосые из-за их эльфийского донора. Разве имеют значение швы под ними, распухшие веки? Мое дитя, моя Элис, наконец-то жива! Каждую ночь я поднимаю бокал лучшего вина из имеющихся в моих погребах. Этот тост я посвящаю гениальности, дарованной мне богами, позволившей мне создать саму жизнь. Скоро мои старые друзья приползут ко мне и будут умолять меня взять их в ученики. Но они уже показали себя недостойными, сомневаясь в моем гении. Что ж, больше они не будут сомневаться.

- Из дневника Тора Хессена

Оживление.

«Родители» гибельных существ, называемых големами, играют с даром предназначенным только для богов: созданием жизни. Но как такое возможно? Как может то, что умерло или никогда не было живым, получить форму существования, которая не является нежизнью, как мы ее знаем, а жизнью? Хотя я совершенно не уверен по поводу конкретной природы этого процесса, я чувствую себя достаточно квалифицированным, чтобы выдвинуть несколько теорий по этому поводу.

Я бы посоветовал читателю при прочтении этой главы поддерживать в себе чувство здорового скептицизма и не воспринимать все на веру. Во-первых, хотя эти теории появились, как результат многочасовых исследований и личных наблюдений (преимущественно за плотскими големами), это всего лишь теории. И в этих теориях много домыслов.

Во-вторых, я уверен, что не стоит проникать слишком глубоко в эту область знаний. Хотя эта информация определенно нужна для борьбы с Созданными, я боюсь, что даже человек с чистой совестью и моральным стержнем может *измениться*, получив знания о создании жизни, неважно насколько ограниченные. И с философской, и с эмоциональной точек зрения я пришел к выводу, что смертные не должны обладать этим знанием. Увы, если бы мир был таким, каким он должен быть, все было бы совсем по-другому.

Приняв во внимание эти предостережения, мы можем переходить к моим теориям по поводу оживляющих сил, необходимых для создания голема.

Источник жизни.

Я твердо верю в то, что сила, которая оживляет голема, не создается сама по себе. Скорее, это уже существующий дух, привлеченный в пустой сосуд, которым является тело голема и заключенный в нем. Такие оживляющие силы могут быть двух разновидностей: темный дух или украденная жизненная сила. Обе они ужасны по-своему.

Темные духи.

И мной, и другими теоретиками было постулировано, что в нашем мире существуют многочисленные злые «духи» – не призраки, заметьте, а существа, которые никогда не были по-настоящему живы, никогда не имевшие тела. Некоторые ученые утверждают, что эти темные силы, должно быть, из совершенно другой реальности. Сам я считаю, что они, некоторым образом, часть нашей земли, так же, как и мы, существуя на грани наших кошмаров таким образом, какой мы не в силах постичь полностью. Можно предположить, однако, что эти темные духи не знают ни жизни ни смерти в том смысле, в каком их знаем мы. И, в отличие от смертных, у них нет жизненного цикла.

Мы можем в лучшем случае предполагать, на что может быть похоже такое существование. Однако, не кажется неблагоразумной гипотеза о том, что эти злые, эфирные существа могут воспринимать эмоции смертных, как нечто материальное. Далее мы можем предположить, что эти создания могут быть привлечены злыми мыслями и делами, особенно, если они сопровождаются сильными желаниями.

Когда могущественный волшебник осуществляет сложное магическое действо, или священник обращает в бегство неживых тварей, они полагаются на умение и веру, да. Но эти действия также требуют большой силы воли и убежденности. Далее, индивид, чьи сердце и разум пылают всепоглощающей одержимостью, может демонстрировать такую же силу воли, если не большую. Такие эмоции могут привлечь темный дух.

Теперь представьте, что этот индивид сфокусировал свою волю на создание жизни, и что он правильно сконструировал тело, которое может принять в себя темный дух. В таких обстоятельствах у создателя может получиться запереть сущность в этом сосуде. Дух – таким образом попавший в телесную форму впервые за свое существование – может не иметь достаточно сил, чтобы освободиться. Как может подтвердить волшебник, создающий могущественный волшебный предмет, оковы, созданные сильной волей, могут быть весьма крепкими.

Меня бросает в дрожь при мысли о том, что эти существа, не способные по-настоящему умереть, полностью лишенные морали, жалости и человечности – даже сейчас населяют нашу землю и ходят среди нас.

Украденная жизненная сила.

К моей глубокой скорби, я уверен, что жизненная сила, оживляющая некоторых плотских големов, украдена у тех, кто уже был жив. Тот, кто собирает этих существ, должен воровать у *мертвых*, разумеется, похищая их конечности и органы. Но некоторые создатели – и, к счастью, их немного – совершают еще большее преступление: они отбирают у живых саму их личность.

Я могу делать это ужасное утверждение с уверенностью, благодаря длительной переписке, которую я поддерживал с мудрой женщиной Вистани, Сириллой. Те из вас, кто читал другие мои работы, могут удивиться, что я даже имею друга среди Вистани. Это правда, что я нахожу Вистани, как культуру, отвратительной. Если бы не вистанийские воры, похитившие моего мальчика, Эразмуса, он бы никогда не попал в руки мерзкого вампира, барона Метуса.

И все же, за эти годы, я пришел к выводу, что нельзя осуждать конкретного человека за недостатки, присущие всей культуре. Хотя я ненавижу тех, кто принес такое горе мне и моим близким, мне удалось добиться уважения и дружбы с некоторыми отдельными Вистани. Разобравшись с этим вопросом, пойдем дальше.

Хотя это очень необычно для Вистаны обмениваться письмами с чужаком вроде меня, Сирилла и я были друзьями и коллегами долгие годы – с тех пор, как мы объединили силы против особенно лютого вервольфа, стремящегося уничтожить целую деревню в северном Дарконе. Сирилла настоящий мудрец, и я безоговорочно доверяю ее способностям.

В прошлом году Сирилла написала мне о молодой женщине Вистани, ее собственной племяннице, чей страстный танец был гордостью всего клана. У этой молодой женщины, по имени Васса, было много ухажеров, но ни она, ни ее семья не посчитали кого-либо из них достойным.

Один из этих молодых людей оказался неспособным смириться с отказом Вассы. Целыми днями он просиживал около вагона ее семьи, превознося красоту и танцевальное искусство девушки. Она не реагировала. Через несколько месяцев парень отчаялся и покинул клан, проклиная Вассу и ее отца. Парень оставил записку, в которой поклялся, что он все равно как-нибудь ее добьется.

Шли недели, но парень больше не давал о себе знать. Вистани решили, что это и к лучшему.

Существо свалилось со стропил, с высоты около тридцати футов, приземлившись прямо позади бедной Ирины. С ужасающим хохотом, монстр схватил нашего компаньона за шею, оторвав ее от земли с силой, невероятной для столь тонких рук. Продолжая хохотать, тварь сломала шею Ирины раньше, чем кто-либо из нас, включая эльфа Дариена, смог пошевелиться. Скрывшись во тьму, оно оставило нас с нашим мертвым другом и эхом своего отвратительного, непрекращающегося смеха. Я никогда не чувствовал столь непонятного, чужеродного зла, как тогда, когда мы повстречались с этим смеющимся големом. Я надеюсь, что никогда больше не встречусь с таким злом.

- Из дневника Хатараса Тихого

Если бы только это было так. Через месяц после исчезновения мальчишки, Васса тоже исчезла. Тщательные поиски и применение огромных способностей Сириллы позволили вскоре найти девушку, но только ее тело. Хотя она все еще дышала, ничто из того, что предприняли Вистани, не смогло вернуть Вассу в сознание. В конце концов, девушка перестала дышать. Васса была оплакана и ее тело было сожжено на костре, как было принято в ее клане.

В следующем году клан вернулся в ту область Корвуса, где была похищена Васса. Однажды вечером клан праздновал особенно удачную торговлю, когда среди них появился крутящийся дервиш. Одетое в цветные юбки, украшенное браслетами, существо неуклюже танцевало около огня.

Собственные слова Сириллы лучше всего описывают, что произошло дальше:

Существо выглядело как детская игрушка, сделанная из речной глины и грязи, и пахло примерно так же. Неловко двигаясь, оно кружилось вокруг костра. Я помню, как уродство этого существа подчеркивалось красотой его вращающихся юбок. О странных же вещах мы думаем в моменты истинного ужаса!

К этому времени музыканты прекратили играть и все, кроме меня, в страхе попятились от чудовища. Но я не двинулась с места. Почему? Думаю, я даже тогда узнала в големе что-то знакомое. Кровь Вистани сильна, и я узнаю своих, Ван Рихтен.

Неуклюжее и громоздкое, оно подковыляло ко мне на расстояние вытянутой руки. Его вонь была столь отвратительной, что у меня перехватило дыхание и заслезились глаза.

«Ты не поцелуешь меня? Не поцелуешь Катю?» – насмешливо прошептало оно.

Ох, Ван Рихтен, я называла этим прозвищем только одного человека. Это была Васса, легконогая и пышноволосая. Эта неуклюжая форма содержала дух веселой, светлой девушки, но этот дух теперь был искажен, став отвратительной пародией на ее бывшую красоту. Мне удалось сказать ей несколько слов, прежде чем она напала на меня, но я сомневаюсь, что мои слова имели хоть какой-то эффект. Я едва не погибла той ночью, доктор. Сила, заключенная в этом теле, была невероятной. Моя магия защитила меня, но лишь отчасти. Хотелось бы мне сказать, что я уничтожила голема той ночью, но не могу. Все, что я смогла сделать в ту ночь – это выдворить тварь из нашего лагеря. Возможно, мои силы просто были недостаточными для этого, но я думаю, что мое сердце тоже не было готово сделать это. Ведь хотя чудовище хотело моей смерти, я чувствовала, что небольшая часть Вассы оставалась пойманной в этом неуклюжем теле, осознавая ужасность той пародии на жизнь и красоту, которой она стала.

Я убеждена, что мальчишка, покинувший наш лагерь, нашел некий способ поместить дух Вассы в это отвратительное тело. То, что один Вистана может проделать это с другим – великий позор моему народу. Ван Рихтен, если ты когда-нибудь встретишь бедную Вассу, ты должен уничтожить ее. Человеческий разум не может даже приблизительно понять унылый ужас ее нового существования.

Мне известно еще несколько случаев, когда голем знал информацию, которую мог знать только определенный близкий человек. Мы можем лишь вообразить себе весь ужас обнаружения себя в теле голема, когда человечность медленно покидает несчастного.

Мой единственный ребенок, Эразмус, попал в похожую ситуацию, когда Барон Метус превратил его в вампира. Эразмус пришел ко мне и попросил меня уничтожить его, так как чувствовал, что его разум и его дух превращаются в нечто чудовищное. Я сделал это для моего храброго, чудесного ребенка. Я могу лишь предположить, что стать големом так же ужасно, если не хуже, того что испытал Эразмус.

Я слышал о всего лишь одном случае, когда индивидуум, будучи помещенным в тело голема, был возвращен обратно. Эта история весьма отрывочна, и источник ее ненадежен, но это не означает, что такая возможность полностью исключена. Там, где есть даже слабый шанс спасти невинного, добрые люди должны изо всех сил стремиться спасти эту потерянную душу.

Однако даже если и существует возможность повернуть процесс вспять, я уверен, что это может быть сделано лишь в чрезвычайно короткий срок. Обратный процесс должен быть завершен до того, как настоящее тело умрет, хотя если тело будет воскрешено, то его можно будет использовать для возвращения. Другое, более серьезное временное ограничение, накладывается самим духом. Должно пройти не очень много времени, прежде чем все воспоминания о прежней жизни духа исчезнут, и жизненная сила индивидуума станет слишком исковерканной, а то и вовсе растворится. Я могу предположить, что период возможности такого возвращения – от нескольких дней до месяца, в зависимости от различных факторов.

Пересадка мозга.

В случае с плотским големом, есть еще один способ, которым дух может быть помещен в тело создания. Хотя я знаю об этом методе очень мало, и он действительно ужасен, не упомянуть его было бы с моей стороны упущением. Создатель может переместить физический мозг живого существа в подготовленное тело. Это действительно ужасно, что разум голема может сохранять знания о прежней жизни – и знать о великом злодеянии, которое было совершено.

Когда создатель голема перемещает живой мозг в тело Созданного, дух донора мозга также переносится. Разумеется, без мозга, управляющего его функционированием, тело донора вскоре погибает. Такая пересадка, однако, не сработает, если донор погибнет *до* того, как пересадка будет завершена. Мертвый мозг может служить только в качестве пустого сосуда для темной или украденной души, как было описано выше. Операции на живых тканях чрезвычайно деликатны и должны проделываться быстро; иначе мозг наверняка погибнет, и дух вместе с ним.

Если операция прошла успешно, дух индивида перенесен. Требуется значительный заряд энергии, чтобы привязать дух к его новому телу. Я обращусь к этой теме ниже. Заметьте, однако, что энергия, необходимая для того, чтобы привязать пересаженный дух может не быть столь велика, как та, что используется для привязывания темной или украденной души к адской тюрьме тела голема.

Объединение тела и духа.

После того, как тело конструкции было подготовлено, и дух был выбран или привлечен к нему, самая сложная и таинственная часть процесса создания все еще впереди. Каким-то образом, посредством сильного разряда энергии, дух голема привязывается к телу. Происходит метафизическое сплавление тела и духа, и голем оживает. По поводу того, как именно происходит этот процесс, теряются в догадках и более одаренные, чем я, исследователи.

Мои собственные небогатые экскурсы в теорию убедили меня, что необходимая энергия может иметь происхождение как физическое, так и то, которое я называю *психическим*. Третья сила – магическая энергия – может также помочь, хотя она должна быть объединена с другой формой. Магические конструкции я коротко опишу ниже и в первую очередь сфокусируюсь на двух других источниках энергии. Однако, каким бы ни был источник, не вызывает вопросов то, что оживление достигалось, по крайней мере, в некоторых случаях.

Точное количество необходимой энергии неизвестно, а возможно, и неизмеряемо. Однако, в случае с физической энергией, мы можем предположить, что оно не меньше того количества энергии, которое несет в себе удар молнии. Есть несколько задокументированных случаев, когда молния либо оживляла голема, либо реанимировала голема, считавшегося уничтоженным.

Другие столь же мощные источники энергии могут послужить той же цели. Однако, любая используемая физическая энергия должна быть применена в форме *внезапного* шока или разряда. Устойчивый, но менее мощный энергетический поток не даст каталитическую энергию, необходимую для привязывания духа к телу.

Точный процесс того, как дух, сама жизненная эссенция живого существа, отделяется от настоящего тела и помещается в голема, неизвестен. Однако известно, что два тела должны быть сначала расположены поблизости друг от друга. Если используется физическая энергия, то разряд, необходимый для оживления, должен ударить *обе* физические формы одновременно или с очень небольшим промежутком. Если разряд энергии не воздействует на тела одновременно, то живое тело должно подвергнуться ему первым.

Я отметил много случаев успешного оживления, включая случай с моим дорогим другом Антонином Мадреном, в которых доступные свидетельства указывают на отсутствие явного источника физической энергии. Учитывая отсутствие физической или магической энергии, я считаю, что тело и дух спаяны и трансформированы внезапным выплеском *психической* энергии.

Создание голема – акт зла, в это я твердо верю. Более того, создатели направляются навязчивыми идеями, которые почти неизбежно доводят их до безумия. Эти навязчивые идеи служат для оправдания злых дел создателей – от мелких до самых отвратительных, которые только можно вообразить. Создатели этих големов испытывают страдания, и они слишком часто причиняют страдания также и невинным жертвам.

Я предполагаю, что безумная одержимость, боль и страдание, и, прежде всего, ошеломляющее зло, связанное с актом создания голема конденсируются в виде шипящего, циркулирующего нимба психической энергии вокруг создателя и его создания. Энергия накапливается до ключевого момента, когда она достигает трансцендентного пика, при котором разрушает барьеры между нашим материальным миром и темным миром духов.

Выплеск психической энергии затягивает необходимый дух сквозь прорванный барьер между осязаемым и неосязаемым в водоворот, который представляет из себя Созданный. Являлся ли дух темным и злым существом, радующимся своей новой форме, или невинной душой, беззвучно протестующей против такой доли, теперь он соединен с физической оболочкой, подготовленной создателем как тело голема.

Я понимаю, что некоторым эта теория на первый взгляд может показаться радикальной, даже немного дикой. И все же тщательное изучение и исследования показывают, что эта теория полностью соответствует тому, что наблюдается в действительности и дает логическое объяснение вещам, которые иначе необъяснимы.

Каждый создатель тщательно выбирает материалы, используемые для конструирования его «ребенка». Многие выбирают оживляющий дух или личность столь же тщательно. Некоторые создатели, такие как молодой мужчина Вистани из рассказа Сириллы, становятся одержимыми определенной личностью и пытаются поместить дух этого человека в тело голема.

Сильный поток энергии заставляет дух отделиться от его первоначального тела и перейти в ожидающее его тело голема. Перенос по понятным причинам вызывает некоторую деграда-

цию личности, включая потерю памяти, замешательство и впадение в детство. Я слышал рассказы всего лишь о нескольких людях, которые частично сохранили память, и смогли, с помощью своих товарищей, вернуться в нормальное состояние.

Должен сказать, что надежда на такое возвращение чрезвычайно слаба. Помимо того, что первоначальному телу потребуется пережить еще один мощный разряд энергии, время, в течение которого есть возможность осуществить обратный процесс, очень мало по двум причинам. Во-первых, исходное тело без души умрет в течение нескольких недель. Сохранение тела в живых даже в течение этого времени требует почти постоянного ухода за ним.

Во-вторых, и это самое важное, даже если новый голем сохранит большую часть своей прежней личности, эта личность продолжает деградировать. В пределах месяца старая личность почти наверняка уйдет, заменившись на злобное, одинокое, ненавидящее всех существо, безо всякой надежды на возвращение.

Магические энергии.

Давно известно, что волшебники и, в меньшей степени, жрецы могут создавать определенные типы големов, включая плотских, костяных, глиняных, стеклянных, железных и каменных. (Перечень видов, оживляемых магией, на самом деле, конечно же, длиннее, но перечисление их всех в данный момент не важно). Маги и жрецы, которые создают големов, делают это с помощью длительного процесса исследований и наложения множества заклинаний. По слухам, где-то в этом туманном мире существуют даже несколько трактатов, содержащих секреты создания големов.

«Традиционные» автоматы, создаваемые волшебниками и жрецами – единственный тип големов, которых персонажи игроков (PC) могут создать в Равенлофте. Другими словами, это могут сделать только те PC, которые являются высокоуровневыми волшебниками или жрецами. Персонаж игрока не может даже попытаться создать голема одержимостью (метод, описываемый в этой книге).

Такое действие едва ли можно считать благородным. Попытка создать жизнь таким образом - подозрительна в любом мире. Однако те, кто играют со столь серьезными вещами в Равенлофте, подвергают себя особой опасности, ибо силы самого Демиплана способны вселить дух в голема. Любой персонаж, пытающийся создать голема, подвергается проверкам сил (power checks) – одной за каждый месяц исследований или работы. Проверка сил также нужна, когда PC совершает злое деяние, связанное с созданием – например, ограбление могилы. Базовая вероятность привлечения внимания темных сил при создании голема в этом случае равна 10%. (Как обычно, ДМы вольны изменять этот процент как посчитают нужным для своей кампании).

Таким образом, PC, предпринимающий подобные действия, идет по пути саморазрушения (ДМы должны дать игрокам понять это). Никоим образом создание голема не должно быть выгодным для персонажа игрока. Это злое деяние, приводящее, как правило, к фатальным последствиям. Даже если PC добьется своего, его создание сделает все, что в его силах, чтобы освободиться, и повернется против своего создателя.

Я полагаю, что создатели таких големов имеют больший контроль над своим «потомством», чем искаженные личности, оживляющие големов только лишь своим безумием и одержимостью. Однако нельзя сказать, что эти маги и жрецы не испытывают риска того, что их создание повернется против них самих. Риск присутствует всегда, и с течением времени он увеличивается. Несмотря на исследования и методичное планирование, несмотря на высокий интеллект создателей, вероятность почти такая же. Даже у голема, созданного магией, растет презрение к его создателю. Со временем, создатель потеряет контроль над монстром и, возможно, примет смерть от его рук.

Думаю, это означает, что мощные магические действия, применяющиеся при создании голема и его оживления, в конечном счете привлекают те же самые темные силы, которые дают жизнь другим големам в Земле Туманов. Сначала процесс выглядит по-другому из-за большой степени контроля создателя, но это может просто усыплять бдительность неосторожного создателя.

Искра жизни.

Проницательные читатели могут задаться вопросом, почему создатели плотских големов не могут просто выбрать одно тело для заселения темным или украденным духом, который оживит его. В конце концов, это явно самый простой путь. Вместо того чтобы часами проводить время на темных кладбищах и хосписах, постоянно рискуя быть раскрытым, будущий создатель мог бы просто выбрать подходящее целое тело. Тело также не несло бы на себе швов, делая невозможным физическое опознание его в качестве голема. Тем не менее, как я уже отмечал в предыдущей главе, при создании плотского голема должны использоваться по крайней мере шесть тел. Я полагаю, существуют несколько причин того, что единственное тело не подходит. Некоторые связаны с образом мыслей самого создателя. В каких-то случаях одного тела просто недостаточно для этой задачи. Кроме того, я подозреваю, что искра жизни, находящаяся в одном теле, слишком сильно связана с духом человека, который когда-то населял его – поэтому тело автоматически отвергает присутствие чуждого ему духа. Любая часть тела сохраняет эту искру жизни, хоть и уменьшенную. Таким образом, искра жизни только в одном теле может быть недостаточной, но когда объединена жизненная сила, оставшаяся в *нескольких* телах, она может быть достаточно сильной, чтобы оживление было возможно. Кроме того, тело, собранное из множества частей, может не содержать достаточное количество жизненной силы какой-то одной личности, для того, чтобы предотвратить его заселение духом. Как я уже указывал, это всего лишь теории, у меня нет никаких доказательств. Однако, в одном я уверен: я никогда не видел и не слышал о плотском големе, сделанном менее, чем из шести разных тел (хотя некоторые были собраны более чем из двадцати!). Таким образом, мы можем быть уверены, что из единственного тела никогда не получится Созданного.

Одиннадцатое марта.

Любому, кто найдет эту запись:

Я не знаю, сколько у меня осталось времени, прежде чем они пойдут меня искать. Но когда я оставлю этот мир, я хочу сделать это с сознанием того, что перед смертью совершила хотя бы это храброе дело, пусть и маленькое. Если бы у меня хватило сил прозреть раньше!

Теперь я должна как-то изложить на бумаге слова, которые с трудом укладываются в моей голове. Ребенок, которого никогда бы не смогло понести мое бесплодное тело, пришел в этот мир; даже сейчас оно, каким-то образом живое, ползает по комнатам. Но если настоящий ребенок – благословение, то, что находится внизу – жуткое проклятие! Не мой ребенок.

Хотя мой муж с готовностью принял благосостояние моей семьи, он никогда не мог смириться с моим бесплодием. Его желание иметь детей было сильным. Но я никогда не знала насколько сильным, не задумывалась о его желании, когда дети стали пропадать из ближайшего морга… до сегодняшнего утра, когда я обнаружила его дневник.

Он – доктор, поклявшийся бороться за жизнь каждого пациента, - он забрал тех бедных младенцев и отнял у них возможность упокоиться с миром. Этим же вечером я последовала за ним в его лабораторию и там увидела странного младенца, завернутого в темно-синюю

шерстяную ткань. Запах антисептиков был повсюду, воздух был настолько спертым, что я, должно быть, упала в обморок. Следующим, что я помню, был ужасный грохот и запах горящей шерсти. Свет ослепил меня, и прошло несколько секунд, прежде чем я смогла нормально видеть.

Когда мое зрение восстановилось, я увидела его держащим младенца на руках, точно так же, как он держал детей наших знакомых. Но эта – эта штука была искаженной пародией на тех радостных младенцев, ее руки и ноги были вывернуты, лицо деформировано. И тишина! Такое могильное молчание от новорожденного. Потом я увидела ужасные глаза, плоть, этот ребенок был сшит, как лоскутное одеяло, из останков –

Ах! Он нашел меня… я пишу эти последние слова, когда он пытается сломать дверь. Тот, за кого я вышла замуж пять лет назад – он решил убить меня, чтобы скрыть свою тайну. Вы, кто читает это, знайте, что меня больше нет, но мой муж и его создание могут быть все еще живы! Я молюсь только, чтобы этот дневник попал в руки хороших людей, которые используют это знание, чтобы остановить моего мужа и его дитя, и других подобных им, если в этом мире существует другое такое же зло.

- Эвания Фэйрвинд

Если человек начнет с несомненного, он закончит в сомнениях;
но если он сможет начать с сомнений, то закончит несомненным.

- Фрэнсис Бэкон, *Развитие обучения.*

В этой жизни есть несколько драгоценных несомненных фактов;
но слишком часто мы цепляемся за них, как два тонущих человека,
вцепившихся друг в друга и боящихся отпустить другого и плыть к берегу.
Так они оба теряют то, чего хотят больше всего,
и так можем мы терять из виду бóльшую истину вокруг нас.

- Доктор Рудольф Ван Рихтен,
отрывок из письма Кассиену Аттенбергу

Конструкции из плоти.

Эта глава посвящена фундаментальным физическим и ментальным способностям плотских големов – наиболее распространенной разновидности Созданных, с которой я знаком лучше всего. После этого, я обращусь к более впечатляющим способностям плотских големов. Хотя, как вскоре будет указано, даже наиболее фундаментальные способности голема ужасающи по своей мощи.

При рассмотрении особенностей плотского голема, мы сталкиваемся с огромным объемом работы и небольшим – подтвержденных знаний. В этой области было проведено немного правильно организованных исследований, если таковые вообще были. В результате, мы оказываемся в трудной ситуации. Чему верить, а чему – нет? Слишком часто мы хватаемся за любую информацию, которая только *кажется* верной. При этом мы игнорируем неочевидные факты, потому что они кажутся маловероятными, и из-за этого можем пропустить важную информацию.

Когда я собирал информацию для этой книги, я строго приказал себе действовать осторожно и непредвзято. Я также поклялся быть искренним, чтобы не ввести читателя в заблуждение, позволив ему принять гипотезу за факт.

Итак, в то время, как я обрисовываю различные характеристики плотских големов, я предлагаю вам твердо держать в памяти следующее: *големы индивидуальны.* Хотя термин «стандартный» и может быть использован по отношению к некоторым неразумным созданиям, оживленным соответствующей магией, по моему опыту такие противники – исключение из правила. Действительно, каждый голем может иметь основные черты, характерные для таких же, как он.

Эта глава посвящена необычным големам, сделанным из плоти. Хотя нет такой вещи, как «средний» плотский голем, цифры ниже отражают базовые статистики голема. Все модификаторы статистик в этой главе строятся на этих базовых числах.

Базовые статистики (Плотские Големы)

Сила	19	Интеллект	5-16	Ловкость	18
Мудрость	3-6	Телосложение	20	Обаяние	6
Движение	12	THAC0	11	Класс брони (AC)	6
Число атак	2	Hit Dice (HD)	9	Повреждение	2d8/2d8

Но при этом он может продемонстрировать уникальные физические или ментальные характеристики. Подобные уникальные качества особенно часты в тех плотских големах, которые были оживлены силой воли их создателей. Таким образом, нужно рассматривать каждого голема так, как мы рассматриваем любого злодея, наносящего удар из тени: уникальный монстр, о котором мы мало что знаем. При столкновении с подобным недостатком знаний, тем не менее, в одном мы можем быть уверены: все големы чрезвычайно могущественны.

Основные физические характеристики.

В этой части я выделю физические характеристики плотского голема – в особенности его силу, ловкость и крепость телосложения – и опишу, как эти характеристики могут изменяться в зависимости от конкретного случая.

Не позволяйте опасениям, которые вы чувствуете по поводу грубой физической силы Созданных поколебать вас. Этому искушению поддался даже я, взявшись за свою старую привычку чрезмерного умствования с целью отдалиться от рассмотрения такой мощи. Ага! Видите? Я даже сейчас пытаюсь использовать этот способ защиты. Не стыдитесь, если у вас появилось такое же желание. В конце концов, в самом страхе нет ничего постыдного – это инстинкт, который помогает нам выжить. Но когда мы испуганы, мы не должны отрицать этого, иначе наш подавляемый страх затуманит нам разум и не позволит правильно оценить способности голема. Подобное неверное мышление вызвало смерть слишком многих хороших людей.

Прежде чем мы начнем наш анализ, я хотел бы напомнить читателю следующее: в то время как данная информация взята из типичного изучения конкретных случаев, не все големы будут точно соответствовать результатам этого анализа. Некоторые могут быть даже более мощными, другие – менее.

Сила.

Огромная сила Созданных может привести в замешательство даже храбрейших из воинов. Я не думаю, что будет преувеличением сказать, что большинство големов имеют силу гигантов! Это еще более впечатляет, учитывая, что средний плотский голем – семи-восьми футов высотой, а некоторые намного меньше. (Даже существующие, судя по слухам, кукольные големы, как считают, способны поднять взрослого мужчину и швырнуть его, как если бы *он* был куклой. Я не был бы удивлен, если бы узнал о крошечном плотском големе, способном сделать то же самое!)

Эта громадная сила, кажется, не зависит напрямую от компонентов, использованных при строительстве голема, хотя более сильные конечности, конечно, могут увеличить и без того гигантскую силу голема. Вместо этого, плоть (или другой материал), похоже, уплотняется и усиливается сильнейшим разрядом энергии, который сопровождает процесс создания.

Большие или маленькие, все големы сильны. Однако размер голема влияет на его физическую мощь – средний плотский голем имеет Большой (Large) размер. Но что, если голем сделан с туловищем гиганта? Или с кривыми ногами дварфа? Такие модификации могут дать необычные размеры, которые влияют на очки Силы как показано в таблице ниже.

Таблица 3: Размеры и Сила.

Категория размера	Модификатор Силы
Огромный (3,6 м., или больше)	+2
Большой (2-3,6 м.)	+1
Средний (1,2-2 м.)	0
Маленький (0,6-1,2 м.)	-1
Крошечный (менее 0,6 м.)	-2

Големы с Силой больше 19 могут наносить большее повреждение, как показано в следующей таблице:

Таблица 4: Сила и Повреждения:

Сила	Повреждения
20	2d8+1
21	2d8+2
22	2d8+3
23	3d8
24	3d8+1
25	3d8+2

Каждая клетка горит огнем новой жизни, что, несомненно, придает неестественные способности всему телу. Эта прочность может отчасти помогать телу поймать и удержать соответствующий оживляющий дух или сущность.

Ловкость.

Несмотря на их зачастую неуклюжий облик, плотские големы удивительно ловкие и гибкие. Это сообщение моего давнего разведчика, Маркила, дает подходящее описание и предупреждение:

«Я был на страже, сидя на дереве около костра, как я это обычно делаю, когда я увидел эту большую штуку, движущуюся по направлению ко мне. Я не мог ее толком разглядеть, но решил, что такое неуклюжее создание не может быть очень опасным в данный момент, так как находится на расстоянии пятидесяти футов (около 15 метров – прим. пер.). *Я повернул голову, чтобы шикнуть вниз, на доктора Ван Рихтена, и привлечь его внимание. Следующее, что я помню – этот толчок, и я очнулся с головной болью. Хорошо, что этот голем ударил меня вместо того, чтобы разорвать напополам. Никогда бы не подумал, что такая штука может двигаться так быстро».*

Как указано в Главе 1 Книги Игрока, Ловкость может влиять на Класс Брони (AC) персонажа (смотри секцию, озаглавленную «Изменение Защиты» (“Defensive Adjustment”)). Те же самые модификаторы могут применяться к плотским големам, чья Ловкость отличается от базового значения 18. Например, голем с Ловкостью 21 имеет Класс Брони 5 при защите против атаки, от которой можно увернуться.

Маркил прав: обманчиво неуклюжий облик большинства големов не должен обмануть охотника, заставив поверить, что его добыча медлительна. Я не думаю, что когда-либо столкнусь с големом, который не будет так же быстр или быстрее, чем самые ловкие из моих компаньонов, хотя я и читал сообщения о медлительных и неуклюжих големах.

Мощь существа была сказочной, так же как ураган или извержение вулкана, достигшие эпических пропорций. Кажется, будто я стоял, затаив дыхание, часами, уставившись на разломы и трещины различных конфигураций, это было так, как будто боги решили, что нашей земли не должно быть, и послали это существо уничтожить ее, чтобы они могли начать все заново. Такими были мои первые впечатления от голема, за которым я шел день и ночь, чтобы сразиться с ним, он был чудовищен, да, но достиг степени чудовищности настолько первобытной, что стал столь же внушающим страх, как любая сила природы.

\- Эстонби из Дубов, как это записано Тайнсбертом в *Раскрытой Ладони*

И снова, эта удивительная ловкость не кажется полностью зависящей от определенных частей или материалов, хотя они могут иметь некоторый эффект. Если это и так, то я еще не имею достаточно информации, чтобы определить зависимость между определенными частями тела и скоростью.

Телосложение.

Даже в большей степени, чем она сильна или гибка, плоть голема крепка. Фактически, стойкость голема почти наверняка самая развитая из его физических характеристик, и это пугает меня. Эти существа редко устают в сражении и могут выстоять против множества физических и магических атак. Более того, когда они повреждены, их способность регенерировать ткани феноменальна. У Созданных, возможно, самая большая физическая стойкость из всех известных существ. Это во многом правда – из всех отвратительных и странных существ, с которыми я боролся, ни один, даже мой особый враг – вампир, не может сравниться с големом в физической стойкости и выносливости.

Базовое значение Телосложения у плотских големов равно 20. Подобные существа могут регенерировать 1 хит (hit point) за каждые 6 оборотов (turns), то есть каждый час. Голем с большим Телосложением регенерирует с большей скоростью, как указано в Таблице 3 *Книги Игрока* (смотри «Регенерация»).

Ментальные способности.

Ментальные способности большинства големов могут быть впечатляющими, хотя они, конечно, не столь огромны, как физические. Здесь я обращусь к двум аспектам разума плотского голема – его интеллекту и его телепатическим талантам. Психология голема – как он рассматривает себя и других – тема, сохраненная для другой главы.

Интеллект.

Путешественники из далеких земель часто заявляют, что у плотского голема не больше хитрости, чем у животного. Это – серьезная ошибка! Возможно, таких людей одурачивает звероподобный, нецивилизованный облик большинства големов. Действительно, этот облик привел многих неосторожных охотников к недооценке своего противника и расплате за эту ошибку своей жизнью.

Однако, плотские големы, похоже, испытывают недостаток развитых умственных способностей. Нет никаких доказательств, что какой-либо из Созданных (плотский или другой)

способен оценивать искусство или понимать сложные философские или математические принципы. С другой стороны, я не знаю ни об одном серьезном ученом, потратившим какое-то время, общаясь с големом, не говоря уж о серьезном изучении его души или интеллекта. Хотя создатель голема часто пытается провести и даже проводит такое изучение, он неспособен к беспристрастному наблюдению. Поэтому, в настоящее время невозможно точно определить границы умственных способностей голема.

В чем големы превосходят других, так это в коварстве и способности манипулировать и хитрить, чтобы добиться желаемого. Фактически, големы могут быть столь же умны, в своей манере, как большинство людей. Кроме того, вполне возможно, что големов просто не заботят некоторые проблемы, и, таким образом, они целиком посвящают свои способности достижению своих личных целей, какими бы они ни были.

Я должен сделать еще одно предостережение относительно умственных способностей големов. Практически все Созданные имеют несгибаемую волю. Эти чудовища способны целеустремленно двигаться к намеченному до тех пор, пока не добьются своего. Именно поэтому так мало создателей выживает после того, как голем решает, что хочет смерти своего «родителя» - голем непреклонен. Мой собственный друг и ученик Антонин Мадрен преследовался своим созданием через несколько стран, прежде чем тварь настигла его.

Вид используемого мозга определяет значение Интеллекта плотского голема. Как правило, значение не менее чем на один ранг ниже, чем у первоначального «обладателя» мозга (смотри рейтинги Интеллекта в Справочнике Монстров). Например, голем с мозгом оборотня-ворона (гениальный) будет иметь рейтинг «исключительно интеллектуальный» (15-16), тогда как голем с мозгом нормального человека будет иметь низкий Интеллект (5-7). Однако это происходит при условии, что мозг относительно свежий и в прекрасном состоянии.

Обратите внимание, что даже в Равенлофте существа, построенные из иной субстанции, нежели плоть, чаще всего неразумны, согласно стандарту, представленному в книге *Справочник Монстров (Monstrous Manual)*; у них нет мозга, по которому может быть измерен интеллект. Это особенно верно для големов, созданных с помощью стандартной магии. Однако любой голем, рожденный одержимостью и оживленный таинственными силами Равенлофта, может продемонстрировать как большой интеллект, так и выраженную индивидуальность; подобные исключительные существа описаны в Главе 4.

Если вы когда-либо обнаружите голема, чей путь к цели подразумевает причинение вреда другим, вы должны немедленно обратить все свои усилия на то, чтобы остановить это создание. Либо вы должны найти тех, кто захочет это сделать. Иначе, кто знает, как много людей потеряют жизни из-за упрямства и мощи такого существа?

Телепатический талант.

Моя краткая беседа с Антонином Мадреном, чья беда впервые познакомила меня с големами, показала, что голем, которого он создал, был способен говорить в его мозгу. Кроме того, Антонин сказал, что голем, казалось, всегда знал, где он находится, и, возможно, о чем думает. Ясно, что Антонин был не в своем уме, когда поведал мне об этом. Его чувство преследования, слышимые им голоса, отчаяние – все это признаки паранойи, нарушенной психики.

Несколько раз в ходе моего изучения Созданных я натыкался на документы врачей, упоминающие паранойю, маниакальный психоз и другие подобные диагнозы, поставленные тому, кто (это было обнаружено позже) создал голема. Конечно, подавляющее большинство лиц с таким диагнозом действительно имели нарушения и не были создателями големов. Тем не менее, я думаю, что всегда имеет смысл спросить деревенского врача, мудрую женщину,

священника или другого лекаря, не обращался ли к ним недавно кто-либо с подобными маниакальными или психическими симптомами. Как минимум однажды мое расследование было успешно завершено с помощью таких вопросов. В других случаях, когда создатель уже был убит его «ребенком», я, по крайней мере, получал информацию, полезную для выслеживания голема.

Создание голема подразумевает длительный период страстной, всепоглощающей самоотверженности от создателя. Очевидно, один из элементов, необходимых для успешного создания голема – необходимость в формировании связи между создателем и Созданным. Однако все свидетельства указывают на то, что эта связь односторонняя. Голем-дитя имеет большой доступ к разуму его создателя.

Плотский голем имеет уникальную телепатическую связь со своим создателем. При желании, существо может видеть глазами создателя. Эта способность, вместе со странной способностью знать, в каком направлении находится создатель, позволяет големам выслеживать их изготовителей с мастерством, с которым не сравнится ни одна собака-ищейка. Телепатия голема столь агрессивна, что монстр, в действительности, знает своего создателя лучше, чем он сам. Создатель не может скрыть от своего голема никакие желания, страхи, мечты или чувства. (В этом смысле способность напоминает псионическую силу эмпатии, с неограниченной дальностью действия). Телепатическая способность голема также позволяет ему «говорить» в мозгу создателя по желанию, независимо от расстояния.

Телепатические силы, связывающие голема и его создателя подвластны только голему. Иными словами, создатель не может чувствовать мысли или эмоции голема. Также создатель не может посылать сообщения голему. Эта связь может быть разрушена, только если создатель защищен могущественной магией. И даже когда создатель защищен подобным образом, телепатический «голос» голема все еще может пробиться к нему, хотя голем может потерять другие выгоды от этой связи.

Похоже на то, что связь является извращенным вариантом тех особых отношений, которые связывают ребенка с матерью. Так же как младенцу необходима поддержка матери, так и голем, очевидно, нуждается в доступе к разуму его создателя. Однако, поддержка, полученная из отравленного разума создателя, неизбежно заставляет голема ненавидеть своего родителя.

Големы, похоже, используют знание своих создателей, чтобы мучить и выслеживать своих «родителей». Большинство големов, похоже, не считывают каждую мысль своих создателей. Скорее, они получают обрывочные образы и эмоции своего создателя, что достаточно для того, чтобы иметь способность узнавать местонахождение создателя и предсказывать его действия. Несомненно, именно по этой причине такому малому числу создателей големов удается спастись от своего ужасного потомства.

Когда я заявляю, что големы имеют потребность в этой извращенной связи, я, может быть, захожу слишком далеко. Возможно, единственная истинная причина, по которой голем получает «дар» телепатической связи со своим создателем, состоит в том, чтобы наказать того, кто дал жизнь такому ужасу.

Примечание редакторов: Эта психическая связь во многом подтверждает теорию доктора, что, по крайней мере, какая-то часть «искры жизни» каждого Созданного получена из искаженной души его одержимого создателя.

- *Дж.В.Ф.*

Создание големов.

Как ДМ, вы можете захотеть создать своего уникального голема. Это весьма рекомендуется: «персонифицированные» големы более интересны и гораздо более пугающи, так как игроки не будут точно знать способности своего врага без соответствующего исследования.

Информация в этой и следующей главах предназначена для создания новых, уникальных големов. Предполагается, что каждый монстр будет описан так же детально и полно, как и любой NPC, с достаточной «глубиной», чтобы служить центральным элементом приключения. Хотя эта книга посвящена в основном плотским големам, Глава 4 содержит информацию о других типах. В любом случае, при создании нового голема ДМ должен ответить себе на следующие вопросы:

Кто создал голема? Очень важно определить, какой человек создал голема. Каждым создателем руководят уникальные одержимости и потребности. История создателя часто определяет многие из способностей и навыков голема.

Например, если создатель – врач, он может быть одержим созданием физически совершенного экземпляра. Такой голем, вероятно, был бы сделан из плоти и мог бы быть физически сильнее, чем другие ему подобные. А возможно создатель – писатель, одержимый идеей сделать реальным причудливое существо из его романа. Такой голем мог бы быть странной конструкцией из животных и гуманоидных частей тела.

Какого типа этот голем? Хотя большинство големов сделано из плоти, возможно создание големов из дерева, камня, стекла и многих других материалов (смотрите Главу 4).

Если плотский, какие части тела выбраны? Традиционно, как минимум шесть тел должно быть использовано при создании плотского голема: по одному для каждой конечности, один для головы и туловища и один для мозга. Разумеется, можно использовать части от более, чем шести тел. Кроме того, части от необычных людей или других существ могут дать голему необычные силы и способности.

Каковы его экстраординарные способности? В этой главе описаны необычные силы и способности, которые могут отличать Вашего голема от остальных. Эти способности помогают заставать игроков врасплох и делают голема более сильным противником. Однако постарайтесь не делать Вашего голема слишком мощным. Как правило, отдельное существо должно получить не более чем одну или две из этих экстраординарных способностей.

Каковы его специфические слабости? Описание големов в *Справочнике Монстров* содержит стандартные уязвимые места для каждой разновидности. Однако, так же как Вы можете дать конкретному голему экстраординарную способность, Вы должны уравновесить ее необычной слабостью. «Цайтгейбер», описанный в этой главе – один из примеров таких слабостей. Уязвимость к определенному виду оружия – другой пример.

Большинство големов может быть повреждено только зачарованным оружием. Однако, каждый тип голема может быть уязвим к благословленному оружию определенного типа. Такое оружие причиняет полное повреждение существу, которое к нему уязвимо. Список ниже сделан в качестве дополнения; ДМы вольны придумывать другие уязвимости, привязанные к истории конкретного голема и его физическому типу.

Таблица 5: Дополнительные уязвимости к оружию.

Голем	Уязвимость к оружию
Костяной	Благословленная булава
Глиняный	Благословленная мотыга
Плотский	Благословленные вилы или копье
Стеклянный	Благословленный молот
Металлический	Благословленный меч
Каменный	Благословленная мотыга
Соломенный	Благословленный серп
Деревянный	Благословленный топор

Последние штрихи? Качество материала и физическое состояние частей тела также могут влиять на способности голема – и необязательно в лучшую сторону! Например, плотский голем, как правило, не старится, но неправильно сконструированное тело может разлагаться, представляя из себя еще более пугающее зрелище для PC.

Касательно биологии.

Темы, обычно затрагиваемые при обсуждении биологии видов, включают важнейшие телесные функции, пищевые потребности и тому подобное. Возникают некоторые основные вопросы. Например, является ли вид млекопитающим, насекомым и т.д.? Дышит водой или воздухом? К этим темам я обращаюсь ниже.

Также в биологическом обзоре затрагиваются репродуктивные характеристики, включая брачные игры, длительность беременности и тому подобное. Големы не размножаются (ограничение, за которое мы должны быть благодарны!), так что подобные темы в этом случае не рассматриваются. Если плотский голем и будет искать себе пару, то по чисто психологическим причинам, а не для удовлетворения каких-либо физиологических потребностей.

Вообще, големы по своей природе ближе к млекопитающим, нежели к какому-либо другому типу существ. Однако это в лучшем случае – грубое сравнение; возможно, из-за прошлого их тел.

Необычные части и основные черты.

Один из самых легких способов создать уникального плотского голема – использовать необычные части тела. Части тела, взятые от монстров, гуманоидных рас и даже животных могут изменять значение базовых способностей и другие фундаментальные статистики. (Необычные части также могут дать голему экстраординарные способности, о чем рассказано ниже).

Таблица ниже отсортирована по частям тела. Каждая подтаблица предоставляет перечень существ, чьи трупы могли бы снабдить сборщика компонентами. Однако таблица ни в коем случае не исчерпывающа. Более того, она служит только для указания направления работы; будучи ДМом, вы должны расширять и адаптировать ее так, как посчитаете нужным. Например, если в вашей кампании маньяк создает плотского голема с руками хобгоблина, вы можете решить, что это повышает Силу существа на 1 очко, считая хобгоблина подобным по силе багбеару.

Есть одно ограничение при объединении частей тела различных существ: *Все части, используемые при создании данного голема должны быть взяты от существ, отстоящих друг от друга по размерам не более, чем на одну категорию.* Например, руки Холмового Гиганта (размер: Огромный (Huge)) не могут быть прикреплены к телу человека (размер: Средний (Medium)). Однако те же самые руки могут быть прикреплены к телу гнолла (размер: Большой (Large)). В Справочнике монстров перечислены все размерные категории монстров и других существ.

Таблица 6: Эффекты необычных частей тела.

Туловища	
Холмовой гигант	+3 Сила
Огр	+2 Сила
Багбеар (Bugbear)	+1 Сила
Дварф	+1 Телосложение
Лошадь	+1 Телосложение

	+1 Сила
Руки	
Холмовой гигант	+2 Сила
	-2 Ловкость
Оулбеар (owlbear)	+1 Сила
	+2 Повреждение (от когтей)
Гоблун	+1 Сила
	+1 Ловкость
Эльф	+1 Ловкость
Гнолл	+1 Сила
Ноги	
Лошадь	Подвижн. 24; Доп. атаки (2 задних копыта), повр. 1d4/1d4
Эльф	+1 Ловкость
Огр	Подвижн. 9, +1 Сила
Огромный паук	Подвижн. 18, +1 Ловкость
Вольфвер (wolfwere)	Подвижн. 18, +1 Телосложение
Разное	
Глаза эльфа	Инфразрение 20 м., +1 Обаяние
Глаза гигантской мухи	Зрение 360 град., сюрприз только на бросок 1
Сердце льва	+1 Хит Дайс (HD)
Сердце паладина	+2 Хит Дайс
	+2 Обаяние
Кровь барда	+1 Обаяние

Продолжительность жизни.

По всеобщему мнению, големы не испытывают ни физического развития, ни старения. Возможно, продолжительность жизни голема такова, что мы, живущие по сравнению с ним очень мало, просто не можем заметить столь постепенных изменений. Однако с практической точки зрения мы должны предполагать, что плотские големы могут жить вечно. (Не удивительно, что это бессмертие распространяется в равной степени на големов, сделанных из других материалов).

Я основываю это утверждение, исходя как из чужого опыта, так и моих собственных наблюдений. Существуют легенды об определенных големах, регулярно появляющихся в какой-либо области в течение столетий. (Наиболее известны свидетельства о могучей твари, обитающей на островах недалеко от побережья Ламордии). Конечно, вполне возможно, что в таких рассказах на самом деле фигурирует более одного голема. Однако, учитывая редкость этих существ, и сходство, отмеченное очевидцами, мне кажется вероятным, что подобные свидетельства, охватывающие период в несколько столетий, действительно описывают одно и то же существо. Это определенно подтверждает предположение об очень большой продолжительности жизни.

Похоже, что плотские големы проходят через начальный этап умственного развития и после этого «взрослеют». К счастью, нет никаких признаков того, что големы получают силу или умения с возрастом. С другой стороны, кажется, они при этом и не становятся слабее.

Големы, как правило, не стареют. Таким образом, они живут до тех пор, пока не будут уничтожены. Редкие исключения могут включать в себя неправильно сконструированного

плотского голема или существо, обреченное таинственными силами Равенлофта на старение.

Дыхание.

До сих пор непонятно, есть ли у големов необходимость дышать. Многие наблюдатели заявляли, что существа делают это; в конце концов, большинство големов может говорить и издавать различные звуки, так что, казалось бы, их легкие функционируют. Лично я думаю так: хотя многие големы *способны* дышать, очень немногим (если таковые вообще существуют) из них воздух необходим для поддержания жизнедеятельности. Короче говоря, они могут останавливать дыхание на неопределенный срок без какого-либо вреда для себя.

Я слышал об одном плотском големе, предположительно обитающем в море к западу от Мартира Бэй, где он был создан рыбаком. Этот голем мог оставаться под водой в течение длительных периодов времени вообще без какого-либо вреда. Конечно, эта способность может быть особенностью данного конкретного голема, но я не думаю, что это так.

Несмотря на этот феномен, если у вас будет возможность похоронить голема под лавиной или утопить его, в любом случае воспользуйтесь ей. В худшем случае, такая тактика может позволить вам и вашим товарищам перегруппироваться – редкую роскошь в битве с Созданным! Возможно, эта попытка даже сможет вывести из строя вашего врага. Однако не теряйте бдительность. Никогда не думайте, что ваш противник действительно побежден, пока от твари не останутся только пепел и страшные сны.

Все големы – и плотские и другие – могут выжить без дыхания. Таким образом, они не могут быть повреждены удушением, погребением, погружением в воду, или любыми другими удушающими атаками. Кроме того, големы неуязвимы к заклинаниям, воздействующим на дыхательную систему (наподобие *Вонючего облака (Stinking cloud), Облака-убийцы (Cloudkill)* и т.п.).

Пищевые потребности.

Неясно, имеют ли големы вообще какие-либо пищевые потребности. Если существо не нуждается в воздухе для поддержания своей неестественной жизни, то не разумным ли будет предположить, что это также касается и пищи? Однако некоторые наблюдатели отмечали, что големы имеют способность питаться, если они того хотят. Конечно, остается спорным вопрос о том, питаются ли такие големы из необходимости или только для удовольствия. В конце концов, многие из нас едят просто потому, что нам нравится сам процесс. Возможно, големы чувствуют то же самое.

Насколько мне известно, только один голем был захвачен и содержался какое-то время в неволе. Опасность этого столь велика, что об этом почти не стоит и думать, и все же я знаю об одной группе, которая все же попыталась это сделать. Пусть боги будут добры к их душам!

В группу входили трое храбрецов: иноземный маг Майя Джанифелл, дварф-священник Тагнацеус Бочкокулак и воин-мудрец Эстонби из Дубов (тот же самый воин-философ, чьи захватывающие приключения описаны в эпической саге Тайнсберта *Раскрытая Ладонь*). Эти храбрые друзья сумели забить плотского голема до бессознательного состояния и поместили существо в специально подготовленное помещение.

Из немногих обрывков записей, позже извлеченных из развалин их базы, одна была заметкой Тагнацеуса относительно явного голода голема после того, как он очнулся. Монстр почти немедленно сожрал целиком двух поросят, запертых вместе с ним. Далее Тагнацеус сообщает, что после этого голем отказывался от любой пищи.

Почему голем съел свиней? Есть много возможных причин – от ярости и жажды разрушения до настоящего голода и физической потребности. Однако если големы и нуждаются в пище, то, очевидно, гораздо реже, чем подавляющее большинство существ. К сожалению, из-за недостатка информации, в настоящее время возможны лишь предположения на эту тему.

Плотские големы, рожденные одержимостью, должны питаться плотью – то есть, свежим мясом или падалью – чтобы поддерживать свое физическое тело. Однако пища требуется только раз в неделю. Необходимое количество плоти по объему примерно равно небольшому поросенку. Если голем не потребляет плоть более одной недели, он начинает терять 1 очко Телосложения в неделю. Как только голем снова начинает питаться в достаточных количествах, он восстанавливает потерянное Телосложение со скоростью 1 очко в день. (Умная партия способна при определенных обстоятельствах заморить голема голодом).

Потребляя плоть, големы могут также ускорять свои регенеративные способности, получая при этом дополнительные 2 хита за оборот (turn), потраченный на питание. Однако, питание *не* даст голему больше хитов, чем он имел первоначально.

Дальнейшая информация о регенеративных способностях големов изложена ниже.

Цайтгейберы.

(Дословно, нем. – Дающие время. Прим. пер.)

Части, составляющие физическую форму плотского голема, могут рассматриваться, как сплавленные в единое живое существо. Эта сплавленность дает големам большую часть их огромной силы, и, по всей вероятности, вносит вклад в их очевидное бессмертие.

Жизнь голема кажется монотонной как внутри, так и снаружи. Как я уже заявлял, внешность существа и его физические способности не меняются со временем. Кроме того, хотя некоторые плотские големы способны питаться и дышать, у них нет необходимости в этом – эти процессы кажутся только остатками прежнего существования тела.

У големов также отсутствует какой-либо жесткий цикл активности и отдыха. Короче говоря, им не требуется сон. Эта информация может не выглядеть особо важной для наших целей, но на самом деле, она представляет большой интерес. Поскольку Созданные не нуждаются в отдыхе, они способны преследовать свою цель непрерывно, без малейшего намека на усталость. Из-за этой способности охотники на големов попадают в очень невыгодное положение, поскольку им определенно нужно время для отдыха и лечения.

Я могу предложить только одну обнадеживающую информацию по этому поводу: големы иногда реагируют на цайтгейберы. Цайтгейбер – это любое естественное явление, вызывающее у живых существ определенное поведение. Например, многие мелкие млекопитающие реагируют на зимнее понижение температуры впадением в спячку. Спячка, таким образом, вызвана цайтгейбером. В этом случае, начало сезона, с сопутствующими ему падением температуры и сокращением длительности дня – цайтгейбер.

Наиболее распространенный цайтгейбер, на который реагируют големы – свет. Эта реакция, похоже, отражает какую-то хрупкую связь с прошлым существованием частей тела – своего рода необычный вид памяти. В большинстве случаев, цайтгейбер заставляет существо войти в состояние бездействия или сравнительной слабости. Несколько раз я замечал, как плотский голем внезапно прекращал свои действия примерно на двадцать или тридцать секунд во время заката. Это странное явление, и, конечно же, относится не ко всем существам. Однако на тех, кто демонстрирует подобное поведение, вероятно воздействует этот цайтгейбер.

Третье февраля.

Этот второй день на горе был, возможно, самым холодным из всех, которые у меня когда-либо были. Даже под слоями шелка, шерсти и мехов мое тело оцепенело и я немного обморозился. И ослепляющее солнце, отражающееся от снега и льда! Я боялся, что свалюсь с утеса навстречу неминуемой смерти еще до того, как встречу тварь, которая терроризировала деревню Юселикс в течение двадцати лет.

Существо, по слухам, достигает в высоту восьми или более футов, грубо слепленное, как будто игрушка какого-то бога-ребенка. Его руки заканчиваются когтями, челюсти наполнены ужасными зубами снежного медведя. Возможно, завтра я и мои местные наемники сможем убить этого ужасного зверочеловека и я стану знаменитым!

\- Из дневника Терренса Краннока

Конечно, некоторые големы могут реагировать на другие, более необычные цайтгейберы. Например, я слышал рассказ о големе, который замирал при звуках определенной мелодии, хотя я не уверен, имеет ли этот эффект физические причины, психологические или и те и другие. Такие реакции, будучи обнаруженными, могут стать полезным оружием в руках находчивого охотника на големов. Хотя я бы не стал рассчитывать, что ваш противник отвлечется таким образом, все же это интересная и, возможно, полезная странность в поведении големов.

Цайтгейбер может стать ключевым элементом в приключении, включающем в себя голема. Големы *действительно* очень опасные враги, и обеспечение «Ахиллесовой пяты» в виде цайтгейбера, или определенной реакции на что-либо, может дать умным игрокам возможность использовать эту слабость.

Цайтгейбер может также сделать вашего собственного голема неординарным. Список потенциальных «спусковых механизмов» этих эффектов бесконечен. Звук определенного музыкального инструмента, вид открытой могилы, аромат сирени – лишь некоторые из возможных. Однако специфический цайтгейбер не должен выбираться случайным образом. Скорее, цайтгейбер должен отражать какую-либо особенность создателя монстра или самого монстра. Такие цайтгейберы особенно хорошо помогают создать атмосферу и подчеркивают искаженные отношения между создателем и его созданием, которые являются центром многих приключений, связанных с големами.

Например, представьте, что создатель голема – музыкант, одержимый написанием и постановкой идеальной оперы. Он создает голема, который бы мог быть идеальным тенором для главной роли. И всякий раз, когда монстр слышит звуки органной музыки, он начинает неудержимо выть в некоей пародии на песню. Что касается возможных игровых эффектов, то во время «пения» голем штраф –2 к атакующему броску или даже неспособен нападать (хотя он должен остаться в состоянии защищать себя).

Эффекты цайтгейбера могут быть столь же уникальны, как и сам цайтгейбер. Например, существо может пытаться убить любого, кто задействует определенный «спусковой механизм», или, возможно, голем может вспомнить свою предыдущую жизнь на 1d4 раунда. Другие возможные эффекты цайтгейбера включают в себя следующие: вызывает у голема боль, заставляя его убегать в течение 1d6 раундов; заставляет голема бежать; делает голема неспособным атаковать того, кто вызывает цайтгейбер и заставляет голема выполнять определенное действие, например, танцевать.

ДМу, создающему нового голема, рекомендуется придумать уникальные цайтгейберы для существа, так же как и необычные эффекты цайтгейберов. Голем с неизвестными способностями и слабостями будет гораздо более интересным и пугающим, чем монстр, чьи способности полностью известны игрокам.

Устойчивость плоти голема.

Плоть, формирующая тело голема, очевидно, сильно изменяется в течение процесса создания, становясь более крепкой, плотной и гораздо менее губчатой. Возможно, это на самом деле *необходимо*, чтобы поддерживать ее целостность. Этот процесс во многом похож на трансформацию, происходящую с некоторыми деревьями в лесах Кининга. Некоторые дубы в этой пустынной области окаменевают, и их стволы достигают плотности гранита.

Измененная и укрепленная плоть кажется восковой по своей структуре, за исключением участков около швов. Такие области, сшитые и соединенные в единое работоспособное целое, выглядят красными и раздраженными. Однако этот эффект может исчезать со временем. Таким образом, внимательный наблюдатель может определить относительный «возраст» голема, наблюдая за степенью воспаленности тканей вокруг швов.

Несмотря на большую крепость и плотность плоти големов, потеря гибкости явно отсутствует. На самом деле, Кениард Брисбейн, мой бывший ученик и убежденный противник зла во всех его бесчисленных формах, однажды рассказал мне, что он наблюдал голема, полностью вывернувшего свое плечо – просто для того, чтобы дотянуться до маленького кролика, скрывавшегося в небольшой норе! По словам Кениарда, голем ничуть не растерялся из-за такого самокалечения, просто вправив вывихнутую руку обратно, после того, как он добрался до своей добычи.

Конечно, наблюдения Кениарда раскрывают нам многое не только о гибкости голема, но и о его болевой чувствительности. Учитывая это и другие подобные сообщения, я пришел к выводу, что големы не чувствуют боли, либо их чувство боли отличается от моего или вашего. Для подавляющего большинства людей и гуманоидов чрезвычайно трудно действовать с вывихнутой конечностью. Эта устойчивость к боли (или отсутствие способности чувствовать боль), разумеется, вовсе не подарок для охотников на големов. Хотя мы можем наносить повреждения голему, мы никогда не можем быть уверены, что эти повреждения уменьшают его возможности до тех пор, пока отвратительное существо не будет повержено.

Все големы совершенно иммунны к яду и не могут быть повреждены никакими токсичными веществами. Кроме того, они полностью иммунны к болезням, включая магические.

Я бы хотел закончить эту часть интересным наблюдением. Кениард, мой бывший ученик, отметил еще одну любопытную деталь по поводу голема с вывихнутым плечом. Несмотря на потребность время от времени питаться, голем не ел кролика, когда достал его. Вместо этого, он осторожно разорвал бедное существо и затем рассматривал останки почти в течение часа – как будто бы делая некое собственное биологическое исследование.

Устойчивость к ядам.

Внутренности плотского голема столь же устойчивы, как и внешние ткани – как может засвидетельствовать любой охотник, использовавший против кого-либо из них ядовитый газ (или яды любой разновидности). Подобно всем Созданным, плотские големы иммунны к токсичным веществам. Этот иммунитет служит еще одним примером того, что плоть Созданных больше не функционирует таким же образом, как первоначально. Конечно, это ничуть не удивляет, так как плоть «умерла» прежде чем быть соединенной в процессе оживления.

Иммунитет к оружию.

Невероятная прочность плоти голема создает еще одну трудность для его противников. В большинстве случаев, вооружение должно быть магическим, чтобы проткнуть или рассечь

ее. Немагические клинок или дубина сталкиваются с этой упругой плотью, но не могут пробить ее или пустить кровь. Например, я однажды наблюдал, как воин ткнул мечом прямо в шею голема, но когда он отвел меч, кожа существа была неповрежденной!

Плотский голем, созданный в Равенлофте, может быть поражен оружием с +1 или лучшим зачарованием (полный перечень боевых статистик смотри в Приложении). Они уязвимы к магии, за исключением заклинаний, воздействующих на разум и жизненную энергию, таких как *Сон (sleep), Удержание (hold), Очарование (charm) или Палец Смерти (finger of death)*. Кроме того, им могут нанести повреждения существа Hit Dice не менее 4+1 (кроме персонажей игроков (PC) независимо от уровня).

Как и все големы, созданные в Равенлофте, плотские големы получают бонус +4 к спасброскам (saving throw) против физических повреждений, включая эффекты заклинаний. Они частично иммунны к холоду и электричеству. Атаки холодом или электричеством наносят половину повреждений, но не причиняют вреда, если голем сделал успешный спасбросок.

Огонь и кислота наносят полное повреждение плотским големам. Кислота может храниться только в стеклянных или керамических емкостях. Объем кислоты, содержащийся во фляжке нормального размера, причиняет 1d8+2 очков повреждения.

Обычное металлическое оружие, раскаленное докрасна, также может быть эффективным против плотских големов. Оружие должно быть помещено в огонь достаточного размера и интенсивности, вроде большого костра, раздутой топки или чего-то подобного. Раскаленное оружие должно быть размером не менее короткого меча, иначе оно размягчается и становится неэффективным. Кроме того, оружие должно выкинуть спасбросок против магического огня каждый раз, когда его раскаляют, и спасбросок против сокрушающего удара каждый раз, когда раскаленное оружие наносит удар. Если оружие проваливает спасбросок, оно становится слишком зазубренным и/или тупым для использования. Обратите внимание, что оружие, раскаленное таким образом, остается раскаленным только в течение двух раундов.

Плотские големы могут быть уязвимы к *благословленным* копьям или вилам. Будучи ДМом, вы не должны стесняться давать конкретному голему уникальную оружейную уязвимость. Однако попытайтесь привязать уязвимость к истории голема.

Кроме того, «пустить кровь» голему – в лучшем случае, эвфемизм. Плотские големы не кровоточат по-настоящему. Когда ткани такого существа повреждены, они сочатся водянистой, пахучей жидкостью, похожей по виду на плазму крови, хотя ее запах больше напоминает запах протухшего мяса или гноящейся раны.

Интересно отметить, что немагическое оружие *не всегда* бессильно против Созданных. В некоторых случаях, разгневанные толпы крестьян, вооруженные простыми вилами и огнем, побеждали голема. Тем не менее, если вы планируете когда-либо столкнуться с одним из этих чудовищ, я настоятельно рекомендую раздобыть столько магического оружия, сколько сможете. Это вполне может оказаться решающим фактором при выборе между несением небольших потерь и потерей всей вашей команды.

Базовая регенерация.

Власть; подобно опустошающей чуме,
Загрязняет все, чего коснется; и покорность,
Проклятие всего гения, достоинства, свободы, правды,
Делает рабов из людей, и из человеческого тела,
Механический автомат.

Одно из самых ужасных и в то же время завораживающих качеств тканей плотского голема – их способность самовосстанавливаться с чрезвычайно высокой скоростью. В течение нескольких часов у голема может полностью зажить рана, которая бы ослабила крепкого воина на несколько дней.

Как было отмечено ранее в этой главе, скорость регенерации големов зависит от их Телосложения. Таким образом, скорость регенерации изменяется от 1 хита за 6 оборотов (turns) (Телосложение 20) до 5 хитов за оборот (Телосложение 25). Однако некоторые плотские големы имеют способность, известную как *гиперрегенерация*, феноменальная форма регенерации, начинающая действовать, когда количество хитов существа снижается до нуля. Гиперрегенерация описана далее в этой главе.

Еще более невероятны чувствительность и адаптируемость организма плотского голема. В последние годы я начал предполагать, что Созданные имеют некую уникальную, узко специализированную форму регенеративных способностей. Эти регенеративные способности начинают действовать, когда голем смертельно ранен. Мне не приходит на ум никакого другого разумного объяснения странной способности Созданных *полностью излечиваться* от ужасных ран, которые свалили существо всего лишь несколько минут назад.

Я несколько раз наблюдал этот феномен собственными глазами, хотя первый раз запомнился лучше всего. Я не могу даже приблизительно описать всю глубину того ужаса, который я испытал той роковой ночью. Я и мои потрепанные в сражении компаньоны праздновали поражение нашего противника, когда это самое существо поднялось, причем явно в полном здравии! Увы, еще двое из нас погибли, прежде чем голем упал снова, сраженный нашим оружием и заклинаниями. Остались только моя соотечественница Никита и я. На сей раз ни она, ни я не стали отдыхать, пока не сожгли все части голема.

С этого дня, Никита отказывается охотиться на других големов, и, по правде говоря, я не могу упрекнуть ее в этом. Жилистая воровка до сих пор утверждает, что голем пытался схватить ее за руку и затащить на свой погребальный костер. Хотя я и не видел этого, находясь по другую сторону довольно большого костра, я не сомневаюсь, что великое зло голема и огромная сила воли позволили ему сделать подобную финальную попытку.

Предупреждаю вас, дорогие друзья! Существо, которое, как вы уверены, должно быть без сомнения мертво, может просто поджидать, пока вы потеряете бдительность, чтобы напасть снова, полностью излечившимся и прекрасно функционирующим!

Четвертое февраля.

Этим вечером я пишу, находясь в маленьком убежище, которое смогли вырезать изо льда и снега пятеро моих оставшихся наемников. Снаружи все еще бушует шторм, настигший нашу бедную группу сегодня в полдень.

Я скорблю о храбрых людях из Юселикса, расставшихся сегодня с жизнью. И все это без толку! Еще когда первые порывы ветра со снегом встретили нашу группу, тварь уже была среди нас. Теперь я знаю, почему ее было так трудно выследить. Монстр поджидал нас в засаде, но не за какими-нибудь камнями или деревьями. Нет, он ждал нас под слоем снега и льда точно посередине самого узкого участка горной тропы.

Первый из наших людей погиб прежде, чем мы осознали ловушку, в которую попали. С этого момента я помню лишь размытую мешанину, состоящую из умирающих людей и мечущегося, разрывающего, убивающего чудовища. Худшим было то, что наше оружие, казалось, не могло даже поцарапать шкуру твари…

Восстановление.

Даже если вам повезет повредить голема до такой степени, что он не сможет регенерировать, было бы не очень мудро оставить целой какую-либо часть существа. Если создатель голема все еще в живых (или, сохрани боги, кто-то другой попытается сделать это!), он вполне может восстановить свое создание.

Любой сломанный голем – будь он плотским, металлическим или каким-либо еще – может быть снова собран и возвращен к жизни если, по крайней мере, 50% его первоначальных частей остаются доступными и неповрежденными (и в прекрасном состоянии). Если тело восстановлено, единственное что требуется для реанимации – просто разряд энергии; жизненная сила голема – уже в его теле. Энергия – обычно удар молнии, - просто обеспечивает необходимую подзарядку «батареек» голема.

Процесс ремонта включает в себя две стадии: Сначала создатель заново скрепляет части тела голема. Потом он перезаряжает голема разрядом энергии, которым обычно служит удар молнии. Будучи реанимированным, голем столь же могуч, как и прежде, не выказывая никаких признаков тех повреждений, которые Вы и Ваши товарищи с таким трудом ему нанесли!

Пятое февраля.

Я сделал это!

К сожалению, я единственный оставшийся в живых член этой экспедиции, и я обязан своим успехом бедному Томасу. В конце концов, это была его идея – поместить наше оружие в костер.

Как он сказал просто и незамысловато: «Это срабатывает с волками. Когда их целая стая, и несколько нас, пастухов, мы нагреваем наше оружие, пока оно не начнет светиться. Ты делаешь это только со старым оружием, потому что лезвие иногда ломается, но все, что тебе нужно – ткнуть одного волка, и целая стая их сбежит».

Я должен буду рассказать семье Томаса о его сообразительности, когда буду приносить им свои соболезнования. План парня действительно сработал! Когда ужасное существо наконец снова напало на нас, мы вытащили наше оружие из костра и, с руками, обернутыми шерстью, еще раз встретили могучего монстра. Как только я нанес первый удар, я понял что мы можем уничтожить тварь, ибо оружие прожигало ее плоть, как масло! Сражение было жестоким, но я победил!

Даже сейчас тело твари лежит неподалеку. Утром я прикреплю его к саням и доставлю свой трофей домой, чтобы все смогли увидеть мой триумф.

- *Последняя запись в дневнике Терренса Краннока*

Экстраординарные способности.

Големы – чрезвычайно разнообразные существа, каждый из них – уникальное отражение навязчивых идей и желаний его создателя. Также почти все големы имеют какие-либо необычные способности и силы, которых нет у других существ того же типа. Большинство големов, однако, имеет не больше двух таких необычных или уникальных способностей. И

это хорошо, так как любая сила, данная Созданному сверх того, чем он уже обладает, действительно страшна. Такие способности могут быть очень опасными, особенно если они являются полной неожиданностью для охотника.

По этой причине я попытался собрать список характерных примеров экстраординарных способностей, проявления которых или я или надежный свидетель наблюдали у кого-либо из Созданных. Большинство примеров не связано с физическим телом голема само по себе, а проистекает из конкретных причин, сподвигнувших создателя сделать голема. Должен предупредить: подобные способности могут также присутствовать у големов, построенных не из плоти (хотя мои познания в этой области менее надежны). Я также опишу способности, происходящие от специфических частей тела – собачьей морды, например, или рук двух гигантских обезьян. Разумеется, способности, происходящие от таких специфических частей, встречаются исключительно у существ из плоти.

Когда будете читать описания, не забывайте, что этот список представляет лишь наиболее типичные способности и ни в коем случае не является исчерпывающим справочником.

Гизелла, молодая девочка, которую я упомянул в своей предыдущей записи, лежала свернувшись на соломенном тюфяке, свет огня заливал ее тело румянцем. Чувствуя облегчение, я пошел будить ее. Когда я подошел, то заметил, что лицо Гизеллы обращено к огню. Но ее тело было развернуто к двери, в противоположную сторону!

Во второй раз за эти дни я опоздал. Осторожно, чтобы не потревожить тело, я осмотрел ее, заметив серьезные повреждения и ушибы вдоль всей шеи и на плечах девочки. Откинув ее длинные светлые волосы, я нашел то, что искал: отмеченные кровоподтеками отпечатки пальцев преступника, зловеще выделяющиеся на фоне бледной кожи. Приступив к работе, я тщательно измерил отпечатки. Вскоре для меня стало очевидно, что пальцы не принадлежали обычному смертному. Для чего человеку или гуманоиду нужны человеческие пальцы на одной руке и толстые когти оулбеара (owlbear) на другой?

Мой ужас от зверского убийства этой несчастной девочки, которой еще не исполнилось семнадцати зим, лишь укрепил меня в моем решении. Завтра я пошлю за Паловианом и его группой. После улик, обнаруженных этой ночью, я пришел к выводу, что голем, созданный Делоной, убивает молодежь этой деревни.

\- Из дневника доктора Ван Рихтена

Анимация мертвых.

Однажды я столкнулся с плотским големом, имевшим способность анимировать трупы, к которым он прикасался. Существо, казалось, упивалось поднятием только что убитых врагов, и я со скорбью вспоминаю, как мне пришлось сразить анимированное тело одного из моих компаньонов в том же бою, в котором он был убит.

Анимированные трупы были, конечно же, не големами, а каким-то видом низшей нежити. Все же вполне можно быть задавленным большим числом таких анимированных мертвецов.

Голем со способностью анимировать мертвых может поднять и контролировать число трупов, равное его HD умноженному на два. Однако голем может давать только базовые эмпатические команды, такие как чувство гнева. Голем не может контролировать, на кого именно будет направлен гнев этих существ (Одно исключение: они никогда не нападают на голема). Такие анимированные трупы функционируют как зомби.

Вызов отчаяния.

Конечно, встреча с любым големом вызывает некоторую степень отчаяния. Однако в нижних пределах Г'Хенны я столкнулся с плотским големом, который владел отчаянием так же уверенно, как воин владеет мечом. Жертв этого голема захлестывала сильная меланхолия и чувство безнадежности, независимо от того, насколько смелыми они могли быть в других обстоятельствах. Чтобы вызвать у жертвы желаемый эффект, голем преднамеренно вырывал куски своей собственной плоти, двигаясь по направлению к цели. Что делало это ужасное зрелище еще более жутким, так это постоянная улыбка существа, как у циркового клоуна, сопровождаемая злобным взглядом его мертвых глаз.

Жертвы, поддавшиеся этому отчаянию, с трудом способны защищаться, не говоря уж о том, чтобы произносить заклинания или бежать. Сам я был достаточно удачлив, чтобы выдерживать эту атаку в течение времени, достаточного для побега. Все же, волна абсолютной летаргии и апатии накрыла меня и почти утопила мою волю.

Големы с этой способностью могут вызывать отчаяние до трех раз в день. Чтобы это сделать, голем должен сознательно сконцентрировать волю, одновременно, издавая стоны, разрывая собственную плоть, хохоча, или выполняя какие-либо другие действия, призванные устрашить наблюдателя.

Любой смотрящий на голема, должен кинуть успешный спасбросок от смертельной магии или будет ошеломлен чувством апатии и отчаяния. В этом случае жертва способна только защищаться и не может предпринимать каких-либо атакующих действий или пытаться убегать быстрее медленного шага. Этот эффект продолжается, пока голем остается в поле зрения жертвы.

Вызов ужаса.

Хатарас Тихий однажды рассказал мне о големе, чей ужасный смех почти довел его до безумия. Дварф дрожал от страха, когда рассказывал эту историю, и говорил при этом только шепотом. И это почти через год после случая! На самом деле, он сказал, что не мог заставить себя выйти из своего дома в течение нескольких недель после этого ужасного столкновения, и что жуткий хохот преследовал его в кошмарах всякий раз, когда он засыпал.

Я тоже встречался с подобным хихикающим существом. Нет слов, способных описать то леденящее чувство, которое вызвал во мне его маниакальный смех. Закаленные воины могут упасть в обморок и самые верующие священники отчаяться, услышав эти звуки.

Любой слышащий смех хихикающего голема, должен кинуть успешный спасбросок от смертельной магии со штрафом –2. Провалившие бросок получают эффект проваленного броска на страх.

Карабкание по вертикальным поверхностям.

Я как слышал, так и читал сообщения о големах, которые могут подниматься по вертикальным стенам так же легко, как я могу прогуляться по комнате. Хотя я лично не наблюдал подобный феномен, описанное качество напоминает мне способность вампира карабкаться по вертикальным поверхностям, и для меня не станет неожиданностью то, что големы тоже на это способны.

Големы с этой способностью имеют шанс 85% подняться по вертикальной поверхности (как вор). Некоторые плотские големы также имеют другие воровские способности. Таких големов нужно воспринимать как Воров 5 уровня при определении этих способностей.

Заразное прикосновение.

Голем может передавать высоко заразную гнилостную болезнь простым прикосновением. Подобное прикосновение имеет ужасающие результаты для живой плоти, и я рад, что наблюдал эти эффекты лишь однажды. Если мой опыт и собранные свидетельства верны, голем с этой способностью выделяет некий вид заразного гноя из своих пор. В результате, кожа существа покрыта влагой, содержащей в себе заразу. Сам голем имеет иммунитет к этому заболеванию, симптомы которого включают в себя почерневшие бубоны (более известные как пустулы), сильная лихорадка, бред, и, возможно, смерть. Единственное известное эффективное лечение – жреческое заклинание *лечение болезни* (*cure disease*).

Я молюсь, чтобы вы никогда не встретились с подобным существом. Однако если вы заметите, что кожа существа, с которым вы боретесь, все время кажется поблескивающей, избегайте всеми путями прикосновения к этой влаге – иначе вы заразитесь этой ужасной болезнью!

Жертвы, соприкоснувшиеся с големом, должны сделать спасбросок против смертельной магии. Заваливший этот спасбросок, заражается болезнью, теряя 25% от числа своих первоначальных хитов за оборот (turn). Когда хиты жертвы падают до нуля, персонаж теряет сознание. Жертва будет терять 1 очко Телосложения в день, пока не будет излечена (или пока не достигнет Телосложения 0 и умрет). Потерянное Телосложение не восстанавливается. Никакое нормальное или магическое лечение, кроме *лечения болезни* (cure disease) или *исцеления* (heal), не сможет вылечить это ужасное заболевание.

Истощение энергии.

Это одна из многих способностей големов, вызывающих слабость и ужас у тех, кто сталкивается с этим существом. Голем с подобной истощающей способностью ослабляет жертву прикосновением. Потеря отражает увядание духа жертвы более чем какое-либо уменьшение физических способностей. При этом прикосновение может быть настолько губительным, что жертва никогда не оправится от него полностью. Возможно, она с большей легкостью заболеет в будущем, или просто будет чувствовать недостаток энергии. Однако тяжелый труд и серьезная дисциплина могут уменьшить большую часть последствий такого прикосновения. – это я хорошо знаю из своего собственного опыта.

Когда голем дотрагивается до своей жертвы, он может истощить ее на 1d6 хитов. Против этого эффекта нет спасброска. Как нормальным, так и магическим лечением, жертва может восстановить половину потерянных хитов (с округлением в меньшую сторону). Остальные потерянные хиты не восстанавливаются. Голем может использовать эту способность до 3 раз в день.

Гиперрегенерация.

Мне приходилось с ужасом наблюдать, как големы, которые были убиты всего лишь несколько минут назад, поднимались снова в прекрасном состоянии, чтобы ударить снова. Я

могу только предположить, что некоторые големы обладают определенным видом рефлекса выживания, который вызывает внезапный всплеск их и без того быстрых регенеративных способностей. Слава богам, монстры, похоже, не способны применять этот вид исцеления по желанию; похоже, это происходит только после того, как существо пало.

Если то, что я предполагаю о големах – правда, по крайней мере некоторые из этих существ имеют уникальную способность к «гиперрегенерации». Это явление может быть уподоблено способности наших собственных тел к внезапному всплеску адреналина во время сильного стресса. Эти всплески иногда могут быть настолько сильными, что позволяют нам совершать героические подвиги, на которые мы в обычном состоянии не способны. Например, молодая мать, которая в обычной ситуации едва тащит охапку дров, может поднять массивный ствол дерева, которое упало и придавило ее ребенка.

Некоторые монахи и другие аскеты могут, путем долгих тренировок, научиться контролировать свои всплески адреналина и другие физиологические процессы. Однако я никогда не слышал о големе, способном делать то же самое со своими регенеративными способностями. Слава богам, что это так. Голем с такими способностями, находящимися под его сознательным контролем был бы почти непобедим.

Эта ускоренная регенерация происходит, когда количество хитов голема падает ниже нуля. С этого момента скорость регенерации возрастает до 10 хитов в раунд и продолжается, пока голем не будет полностью излечен. Голем может подняться в любой момент в течение этого процесса (как только его хиты поднимутся выше 0); однако, прежде чем это сделать, существо обычно ждет, пока оно полностью излечится.

Гиперрегенерация – одна из способностей, которые могут использоваться для максимального устрашения игроков. Нет ничего более пугающего, чем монстр, которого вы только что «убили», встающий в прекрасном состоянии несколько мгновений спустя.

Магические способности.

Големы не могут произносить заклинания. Однако «вонь разложения», описанная ниже представляет собой хороший пример магической способности – экстраординарной способности, копирующей определенное заклинание мага. Это только одна из множества. Другие возможные магические способности – те, которые мне известны в настоящее время, – описаны ниже. Как правило, отдельно взятое существо может похвастаться только одной или двумя такими способностями. Кроме того, голем не может использовать магическую способность так часто, как хочет, три использования в день – стандартный максимум, хотя некоторые ограничены только одним.

Я полагаю, что такие способности отражают искаженные желания или навязчивые идеи конкретного создателя. Например, я слышал о големе, который мог вызвать темноту даже в самый яркий и солнечный день. Очевидно, его создатель испытывал патологический страх темноты. Еще я однажды прочитал о големе, чей создатель хотел, чтобы его воспринимали всерьез те, кто насмехался над ним. Голем, которого он позже создал, мог заставить того, кто смотрел на него, неудержимо смеяться несколько минут. Конечно, это не был безопасный смех веселья – скорее мучительные, задыхающиеся звуки жертвы, едва способной дышать из-за ужасного смеха, вырывающегося из ее собственного горла.

Похоже, что экстраординарные или уникальные способности определенного голема – чаще всего не более чем пародия истинных желаний создателя. Иронично, не правда ли?

Магические способности голема могут имитировать любое из заклинаний мага с 1 по 3 уровень. ДМ волен выбирать любую такую способность, которая кажется подходящей для его или ее голема. Хотя ван Рихтен указывает максимум в три использования,

это исключение. Как правило, голем должен быть способен использовать любую магическую способность только один раз в день.

Вонь разложения.

Сирилла, женщина Вистани, чью историю я упоминал ранее в этом томе, рассказала о глиняном големе Вассе, имеющем ужасный запах. Вонь была достаточной, чтобы заставить глаза Сириллы слезиться, и она рассказала, что рядом с големом было трудно дышать. Сирилла описала запах как вонь разложения, и я думаю, что это подходящее описание.

В бою с големом, обладающим таким зловонием, лучше обернуть надушенную ткань вокруг носа и рта; это может уменьшить отвлекающий и ослабляющий эффект вони.

Столкнувшись с такой вонью, жертвы должны бросить спасбросок против яда. Те, кто провалил его, испытывают эффект, как от магического заклинания 2-го уровня *Вонючее облако* (*Stinking Cloud*).

Передаваемая телепатия.

Как описано ранее в этой главе, все големы, порожденные одержимостью, имеют сильную телепатическую связь со своим создателем. Эта связь настолько глубока, что позволяет голему знать своего создателя лучше, чем он сам, чувствуя его самые потаенные страхи и желания. Она также позволяет голему передавать телепатические сообщения создателю.

Информация, которую я собираюсь раскрыть, берет начало от чрезвычайно старой истории, и я не смог проверить ее источник. Тем не менее, я нахожу возможность того, о чем она рассказывает, настолько тревожащей, что не могу сознательно игнорировать ее. Обрывочная история описывает голема, который мог передавать свою телепатическую способность. Как только создатель существа погиб, оно выбрало себе нового родителя! Конечно, эта невольная жертва не смогла оправдать ожиданий голема, и тоже приняла смерть.

Согласно истории, когда голем выбирал такого человека, то начал говорить в мозгу бедной жертвы, заставляя того думать, что он сходит с ума., Связь, в конечном счете приводящая к смерти нового «родителя», выбранного големом, по сути, была смертным приговором для ничего не подозревавшей жертвы. Как голем выбирал свои жертвы, неясно.

Голем с этой способностью может последовательно устанавливать телепатические контакты. Однако когда голем подключился к новому индивидууму, он не может сознательно разорвать связь. Единственный способ разорвать связь – это смерть, либо голема, либо его жертвы.

Необычные способности от нестандартных частей.

Плотские големы могут также получать особые способности от необычных частей, используемых при их создании. Из-за гордыни ли, или из-за навязчивых идей, которых нам не понять, некоторые создатели собирают своих големов из разнообразных частей тела людей, гуманоидов, животных и даже монстров – пока в результате не сделают и без того пугающее существо действительно причудливым.

Мы только начинали дневной лов, я еще помню, как заметил особенно хорошего палтуса в сети, когда эта штука напала на нас. Сначала я подумал, что это была одна из тех штук-горгулий, но это не было похоже ни на одну горгулью, которую я видел. На что оно было похоже, так это на оживший кошмар.

Забавно, но я с трудом вспоминаю его лицо. Лучше всего я помню запах морской воды и порывы ветра и вытаращенные глаза бедного Недди перед тем, как оно схватило его. Я имею ввиду, эта штука выхватила его прямо из лодки. Потом оно взлетело вверх. У него были кожистые крылья, и его тело было похоже на что-то такое, что слепил один из моих детей. Знаете, как кукла, сделанная из частей разных размеров. Даже не знаю, почему оно забрало Недди, я думаю, не для еды. Казалось, оно даже не хотело его забирать. Оно просто взлетело вверх и сбросило его на камни, как будто это был какой-то эксперимент или что-то вроде того! Потом оно улетело. Уверен, Недди не заслуживал этого. Черт, да никто не заслуживает.

- Показания анонимного рыбака.

Для охотника за големами очень важно точно предсказать способности противника путем анализа его внешности. Для помощи в этом деле, ниже обсуждаются способности, получаемые от примеров частей тела, выбранных из бесчисленного их множества. Имейте в виду, что эти примеры лишь поверхностно затрагивают возможную анатомию големов, и помните, что всегда лучше переоценить своего противника, чем недооценить его!

Конечности. И число, и тип конечностей, которые создатель прикрепляет к голему, влияют на его силы и способности. Это особенно верно для тех конечностей, которые давали их «первоначальному владельцу» особые способности или обеспечивали дополнительные способы передвижения. Например, до меня доходили слухи о необычном существе, обитающем в джунглях Шри Раджи. Если сообщения верны, существо перемещалось, главным образом раскачиваясь на ветках деревьев с помощью длинных передних конечностей, причем с очень большой скоростью. Эти необычные конечности, возможно взятые от какого-нибудь примата, дали голему способность использовать этот быстрый и бесшумный способ передвижения и неожиданно атаковать своих жертв сверху. По-видимому, существо имело даже цепкий хвост, с помощью которого оно могло висеть!

Потенциальные комбинации почти безграничны. Я знаю по крайней мере две истории о големах с крыльями гигантского орла – эти големы могли летать. Если голем летает, мы можем предположить, что эта способность сильно влияет на выбор монстром места для своего логова. К несчастью, она также мешает нам как в поиске, так и в уничтожении подобного существа.

Голем с конечностями лошади двигался бы очень быстро, а также имел бы мощную атаку задними копытами. Читатель, использовав свое воображение, наверняка сможет придумать множество других возможных способностей. Что действительно важно для охотника, так это всегда оставаться гибким и открытым для новых мыслей при обдумывании способностей голема.

Органы чувств. Создатель часто использует нечеловеческие глаза, уши и другие органы чувств, по причинам, не имеющим ничего общего с эстетикой. Имеющие изящную форму глаза эльфа, которые придают «привлекательность» голему, предоставляют голему не только острое зрение, но и способность видеть в инфракрасном диапазоне. Использование ушей от видов с исключительно острым слухом дает такую же остроту слуха голему.

Голем, когда-то обитавший около Дервиша, предположительно выслеживал добычу по запаху, с помощью морды собаки-ищейки, пришитой к его гуманоидному лицу. Охотник всегда должен предполагать, что чувства голема гораздо острее, чем его собственные.

Другие части тела. В дополнение к сравнительно обычным органам и конечностям, к голему могут быть прикреплены многие фантастические придатки.

Эстонби из Дубов писал о его встрече с големом, снабженным глазами гигантской мухи и жалом гигантского скорпиона. Эти придатки снабдили голема почти 360-градусным зрением, также как и дополнительной ядовитой атакой. Еще я слышал о големе с языком гигантской лягушки. Голем использовал язык, чтобы ловить добычу небольших размеров, которую затем уничтожал. Также он использовал язык для удушения более крупных жертв.

Хотя этот список можно продолжать до бесконечности, эти примеры демонстрируют читателю диапазон физических комбинаций, возможных среди Созданных. Я нахожу забавным тот факт, что безумный ученый мог бы год за годом работать, делая бесчисленные вскрытия в поисках знания о жизни, и в конечном счете сшить существо, о способностях которого он не знает почти ничего. И действительно, многие создатели погибают в тот миг, когда впервые видят истинный потенциал голема – в миг, когда их создание оборачивается против них и наносит удар.

ДМам, конструирующим уникального голема, необычные части тела предоставляют почти неограниченные возможности. Способности, даваемые такими частями, могут действительно удивить и напугать игроков. Ниже представлены несколько примеров способностей, которые плотские големы могут получить от экзотических частей.

Крылья горгульи: Эти крылья позволяют голему летать со скоростью 15 (класс маневренности D или E). Кроме того, голем выглядит страшнее, из-за чего на броски страха, делаемые в его присутствии, налагается штраф –1.

Обезьяний хвост: Этот цепкий хвост позволяет голему передвигаться по веткам деревьев со скоростью 12.

Хвост гигантского скорпиона: Этот хвост дает голему дополнительную атаку. При попадании вызывает повреждение 1d4 и жертва должна выбросить успешный спасбросок против яда или потерять еще 2d4 хита. Яд в хвосте голема может использоваться только три раза в день.

Мозг мага: Голем с мозгом мага может произносить одно заклинание 1 уровня в день. Это разновидность (или объяснение) магических способностей некоторых големов.

Глаза василиска: Эти глаза не дают голему способность превращать противников в камень. Однако они могут заставить любого смотрящего в лицо голему выбросить спасбросок против паралича или потерять способность атаковать на один раунд из-за внезапного, кратковременного паралича.

Кровь гепарда: Эта кровь позволяет голему утроить его подвижность (movement) на 1d4 раундов. Эта способность может использоваться один раз в день.

Необразованный крестьянин видел элементы вокруг себя,
и познакомился с их практическим назначением.
Ученейший из философов знал ненамного больше. Он открыл
часть лика Природы, но ее бессмертные черты
все еще были чудом и тайной.

- Мэри Уоллстоункрафт Шелли, *Франкенштейн*

Необычные материалы.

В этой главе я опишу тех редких существ, которые сделаны не из плоти. У меня есть подтвержденная информация, что каждый из описанных здесь материалов использовался в строительстве, по крайней мере, одного голема. В некоторых случаях, я могу предоставить информацию из первых рук. В остальных случаях, я могу дать только информацию, полученную из вторых рук и свои собственные гипотезы.

Хотя я не могу быть полностью уверен в информации, полученной из вторых рук, я твердо уверен, что лучше ошибиться, предложив читателю потенциально ложную информацию. Было бы трагически безответственным поступком для меня скрыть какую-либо информацию только лишь из-за того, что я считаю, будто она может быть немного неточной или даже полностью неверной. Я не буду принимать за тебя решение, от которого может зависеть сама твоя жизнь и жизни твоих компаньонов.

Разобравшись с этим вопросом, приступим к нашему исследованию.

Эта глава описывает големов, созданных одержимыми персонажами (NPC) в Равенлофте. Таким образом они должны быть редкими и уникальными, как и персонажи, создавшие их.

Эти необычные существа не обязательно соответствуют описаниям в *Справочнике Монстров (Monstrous Manual)* или *Сборнике Чудовищ Равенлофта (Ravenloft Monstrous Compendium)*. Например, описанный ниже голем, сделанный из металла, не соответствует полностью описанию железного голема в справочнике монстров, хотя сильное сходство сохранилось. Далее, только жрец доброго мировоззрения может создать обычного глиняного голема. В отличие от него, монстр, представленный здесь, может быть творением безумного скульптора, создавшего свои образ идеальной женщины и потом давшего жизнь своей скульптуре.

Обратите внимание, что в этой главе даны базовые статистики для каждого типа големов. Это – всего лишь базовые значения. ДМ волен изменять эти значения так, как считает нужным, в зависимости от конкретного типа камня, использованного при строительстве каменного голема, сорта стекла, использованного в стеклянном големе, виде дерева и т.д.

Потенциальные силы и уязвимости каждого типа големов также упомянуты. Список ни в коем случае не является исчерпывающим. В частности, любой голем может иметь одну или две экстраординарных способности из перечисленных в предыдущей главе (разумеется, за исключением способностей, базирующихся на использовании плоти). Далее, у голема может быть необычный цайтгейбер, и уязвимость к определенному виду благословленного оружия. Как всегда, Вы вольны создавать уникальных големов и соответствующим образом регулировать количество очков опыта. Подгоните Вашего голема под особенности его создателя, используя предложенное в этой главе как пример широты возможностей.

Обратите внимание, что любые обусловленные материалом силы и слабости, перечисленные в этой главе, дополняют особенности, свойственные *всем* големам:

- Может быть поврежден только зачарованным оружием (+2 или выше для каждого голема из перечисленных, за исключением соломенного и плотского)

- Иммунен к ядам и болезням
- Иммунен к заклинаниям, воздействующим на разум или жизненную силу
- Получает бонус +4 к спасброскам против физических повреждений
- Не стареет и не дышит

Кость.

Кто-то может посчитать, что собрать костяного голема просто; в конце концов, кость довольно легко раздобыть и она не приходит в негодность так быстро, как плоть. Однако, если плотский голем может быть построен из мертвых, то костяной голем должен быть собран из неупокоенных (или их костей). По всеобщему мнению, костяной голем работоспособен только тогда, когда сделан из останков оживленных скелетов, побежденных в бою. Кроме того, чтобы создать монстра, должны быть объединены не менее десяти разных скелетов. Я не могу сказать, чем продиктованы подобные меры; я знаю только то, что без них потенциальный создатель не сможет сделать столь могучую вещь, как голем.

Кость имеет некоторые недостатки по сравнению с плотью (которые, конечно, можно рассматривать как преимущества для охотника за големами). Во-первых, этот материал не столь упруг и эластичен. Таким образом, костяные големы, похоже, не имеют такой же уровень регенеративных способностей, как плотские големы. Во-вторых, я полагаю, что кость может становиться более хрупкой со временем, что выражается в восприимчивости к раздробляющим атакам.

Мой знакомый убежденный охотник на големов и искатель приключений, Хатарас Тихий, заметил, что ударное оружие, похоже, имеет намного больший эффект против големов, построенных из кости, чем мечи и другое рубящее оружие. Это имеет определенный смысл, учитывая, что большинство скелетоподобных существ не особенно восприимчивы к рубящим или колющим атакам.

Только оружие с +2 или большим зачарованием может нанести вред голему. При ударе есть 10% вероятность, что оружие застрянет в грудной клетке голема. Ударивший должен сделать успешный бросок на изгиб прутьев (bend bars), чтобы вытащить оружие.

Как и скелеты, эти големы получают лишь половину повреждений от рубящего и колющего оружия. Однако заклинание *Разбить (shatter)* делает костяного голема более уязвимым; в течение трех раундов после заклинания повреждение, полученное от атак оружием, удваивается. (Таким образом, рубящее оружие наносит полное повреждение, а ударное оружие – удвоенное). Голему позволяется сделать спасбросок, чтобы избежать этого эффекта. Костяные големы иммунны к холоду, но уязвимы к огню. Они регенерируют повреждения от огня только с половиной нормальной скорости, так что голем с Телосложением 20 регенерировал бы 1 хит повреждения от огня каждые 12 оборотов (turn).

Костяные големы, оживленные могучими волшебниками, могут издавать настолько ужасный хохот, что он вынуждает делать бросок как страха, так и ужаса. Проваливание одного броска вызывает *паралич* на 2-12 раундов; проваливание обоих вызывает смерть. Большинство костяных големов, оживленных одержимостью, тоже могут издавать такой хохот. Однако существа, описанные в *Сборнике Чудовищ Равенлофта,* используют эту способность один раз в каждые три раунда. Те, которые оживлены одержимостью, ограничены тремя использованиями в день. Как ни странно, это может делать их более мощными в бою, так как они могут использовать способность в трех раундах подряд.

Голем, Костяной: Мировоззр. Нейтр.; AC 0; Движ. 12; HD 14; THACO 7; Кол-во атак 1; Повр. 3d8; Особ. атаки смотри выше; Особые защиты смотри выше; Маг. сопр. Нет; Разм. M; Боевой дух Бесстрашный (20); XP 18.000; Сил 19; Лов 18; Тел 20; Инт 12; Муд 2; Оба 3.

Глина.

Глина может быть найдена на многих берегах рек и горных склонах во множестве стран. Обычно этот материал используется в изготовлении горшков, урн и других полезных для всех предметов. К сожалению, из этого гибкого материала можно сделать тело голема.

При использовании в создании голема глина обеспечивает сильное, крепкое тело. Несколько лет назад, в битве с глиняным големом в болотах около Ривалиса на Западе, я и мои компаньоны с ужасом обнаружили, что традиционное оружие имеет слабый эффект против мягкой глины. Наши мечи и булавы, казалось, ничуть не вредили голему. К счастью для нас, Анталья, наш маг, использовала на это существо несколько огненных заклинаний. Хотя сам огонь мало повредил чудовищу, жар от огня, видимо, заставил глину затвердеть настолько, что плоть существа стала более восприимчивой к нашим атакам.

Принявшись за дело с новыми силами, мы смогли разрушить голема. Наш крепкий воин, Поррен, еще радовался своему последнему удару, когда я заметил, что глина начинает размягчаться и снова обретать форму. Несколько членов нашей группы были сильно ранены, поэтому мы решили, что наилучшей доблестью будет отступить и еще раз спланировать нашу стратегию. К сожалению, мы не смогли найти Голема Болот, как называют его местные, еще раз. Насколько мне известно, он до сих пор блуждает в этих самых болотах.

Глиняные големы, описанные в *Справочнике Монстров (Monstrous Manual)*, создаются законопослушно-добрыми священниками. Они неуклюжи и неразумны и могут стать неистовствующими берсерками, если вырываются из-под контроля хозяев. Но голем, вылепленный из глины одержимым создателем может заметно отличаться от них, поскольку таинственные силы Равенлофта дают ему жизнь и разум.

Только дробящее оружие с зачарованием +2 или большим может повредить глиняному голему Равенлофта. Из-за пластичной природы его тела, существо обычно получает половинные повреждения от любого оружия. При атакующем броске, равном 20, голем может обхватить противника, причиняя 1d6 повреждений за раунд. Освободить жертву может только успешный бросок на изгиб прутьев (bend bars). (Если это подходит к его создателю, необычный глиняный голем может также удлинять свои конечности, что позволяет ему атаковать противников на расстоянии до 20 футов).

Глиняные големы Равенлофта получают *полное* повреждение от заклинаний жара или холода. Эти заклинания делают его плоть более хрупкой. В течение трех раундов после такой атаки глиняный голем получает полное повреждение от любого оружия с зачарованием +2 или больше.

Подобно любому глиняному голему, создание Равенлофта может быть отброшен на 120 футов заклинанием *Двигать землю (Move Earth)*, попутно получив 3-36 (3d12) единиц повреждения. *Дезинтеграция (Disintegrate)* замедляет существо на 1-6 раундов и наносит 1-12 (1d12) единиц повреждения. Заклинание *Землетрясение (Earthquake)*, сфокусированное на существе, может остановить его на оборот (turn) и причинить 5-50 (5d10) единиц повреждения.

После раунда боя, глиняный голем может наложить на себя *Спешку (Haste)* на 3 раунда.

Он может делать это один раз в день.

Голем, Глиняный: Мировоззр. Нейтр.; AC 7; Движ. 7; HD 11; THACO 9; Кол-во атак 1; Повр. 3d10; Особ. атаки: захват; Особые защиты: +2 или лучшее оружие для повреждения; Маг. сопр. Нет; Разм. L; Боевой дух Бесстрашный (20); XP 11.000; Сил 20; Лов 16; Тел 20; Инт 10; Муд 2; Оба 5.

Стекло.

Согласно некоторым мудрецам, у которых я консультировался, могущественный волшебник или жрец может создать голема из витражного стекла. Такие существа имеют вид рыцаря, держащего смертоносный меч. Хотя я никогда не сталкивался с подобным монстром лично, я видел свидетельство существования другого уникального создания из того же материала, которое явно было результатом одержимости его создателя.

Когда я давным-давно начал свой крестовый поход против зла, я слышал несколько легенд об ужасной «стеклянной леди». Однако я не мог обнаружить никаких надежных доказательств, поэтому приписывал подобные рассказы разыгравшемуся воображению. До тех пор, пока, по чистой случайности, не обнаружил свидетельство из первых рук о точно таком же големе.

Я посещал отдаленный монастырь в Дарконе, чтобы побольше узнать о личах – этих страшных неупокоенных магах. Монахи любезно согласились дать мне доступ к их старым записям. Хотя я не нашел информацию, которую искал, я обнаружил интригующее письмо среди выцветших документов, в котором говорилось о мастере-стекольщике, люто ненавидевшем жрецов. Так я открыл описание чудесного голема, сделанного из стекла.

... и таким образом мы закончили службу, освящающую нашу новую часовню, посвященную нашей чудесной и уважаемой леди Солемн Вакс. То, что случилось после, было столь отвратительно, столь ужасно, что моя рука дрожит даже сейчас, когда я пишу Вам, милорд. Прошу простить мне это, но я мало спал с того ужасного рассвета. У меня до сих пор стоит перед глазами пугающая красота того нечто. Как я уже описывал Вам в моем предыдущем письме, вся передняя стена нового здания была отдана нашей безмятежной владычице, Леди Истинного Слова. Она была построена полностью из стекла, единственным мастером, который работал над своим шедевром непрерывно, воздерживаясь даже от сна. Когда последние звуки музыки утихли тем роковым утром, свет зари коснулся стеклянной стены. Она заиграла красками, и я заплакал от вида этой красоты, которую я был благословлен узреть. Теперь мне жаль, что эта красота не ослепила меня, ибо тогда я не увидел бы смерть столь многих хороших людей!

Через несколько секунд после того, как часовню залил разноцветный свет, изображение нашей Леди, около двадцати футов высотой, вырвалось из стены и атаковало. Некоторые из нас пали ниц, уверенные, что каким-то образом разгневали нашу богиню.

Но я видел крошечную фигуру мастера, стоящего в дверном проеме – отраженный свет расцвечивал его лицо красным, желтым и зеленым. Какое было выражение у этого лица! Это лицо было искажено такой жгучей ненавистью, что смотреть на него было невыносимее, чем на смерть моих товарищей. Мне стыдно признавать, что я сбежал перед лицом этого ужаса, но…

На этом месте рассказ о големе заканчивался. Я полагаю, что это достаточно четкое свидетельство. Сама часовня наверняка была разрушена при атаке. Хотя я не смог определить ее точное местоположение, я полагаю, что она находилась в регионе горы Нирка в Дарконе. Возможно, что голем существует по сей день, так как есть сообщение о том, что точно такое же существо было замечено не более двадцати лет назад.

Хотя информации очень мало, я предполагаю, что любой стеклянный голем устойчив к рубящим ударам. Также он может быть способен использовать определенные свойства стекла, вроде высокой теплопроводности и т.п.

В Справочнике Монстров представлен голем из витражного стекла, который имеет форму рыцаря и может быть создан высокоуровневыми жрецами и волшебниками. Подобно этим големам, стеклянный голем, рожденный одержимостью может испускать Призма-

тические брызги (Prismatic spray) (смотри заклинание в Книге Игрока) один раз за каждые три раунда. Кроме того, такой стеклянный голем может иметь способность фокусировать своим телом обжигающий луч на цели, находящейся на расстоянии до 100 футов, причиняя ей 3d8 единиц повреждения. Атака обжигающим лучом может использоваться только один раз в день и голем при этом должен находиться на прямом солнечном свету.

Независимо от его происхождения, только дробящее оружие с +2 или большим зачарованием может повредить стеклянного голема. Из-за их относительной хрупкости, стеклянные големы получают двойное повреждение от таких атак. Кроме того, заклинание *Разбить* (*Shatter*) ослабляет их до такой степени, что атаки оружием ближнего боя имеют процентный шанс, равный нанесенному повреждению, умноженному на два, мгновенно уничтожить голема.

Голем, Стеклянный: Мировоззр. Нейтр.; AC 4; Движ. 12; HD 9; THACO 11; Кол-во атак 1; Повр. 2d12; Особ. атаки: см. выше; Особые защиты: +2 или лучшее оружие для повреждения; Маг. сопр. Нет; Разм. M; Боевой дух Бесстрашный (20); XP 6.000; Сил 18; Лов 17; Тел 20; Инт 12; Муд 2; Оба 12.

Металл.

Я слышал рассказы о големах, сделанных из железа, хотя сам никогда не сталкивался с таким. Предположительно, может использоваться почти любой металл. Все же, трудности в обеспечении достаточного количества определенного металла и затем придании ему подходящей формы слишком велики для большинства. Поэтому металлические големы – одни из самых редких.

На самом деле, хорошо, что это так, поскольку вполне вероятно, что голем, сделанный из металла будет столь крепок, что окажется почти неразрушимым. Однако вышеизложенное предположение может также означать, что эти големы реанимируются не так легко, как големы, собранные из других материалов.

Если вы когда-либо будете столь невезучи, что столкнетесь с металлическим врагом, я бы посоветовал полагаться на ум и хитрость, а не на грубую физическую силу, чтобы победить вашего неестественного противника.

Необычные металлические големы могут быть повреждены только оружием с зачарованием +2 или выше. (Только +3 или лучшее оружие может повредить железного голема. Подробности см. в *Справочнике Монстров*). Все магическое оружие наносит только 2 единицы повреждений созданному одержимостью металлическому монстру, без учета силы и магических бонусов. Огонь обычно не наносит повреждений металлическим големам. (Фактически, в случае с обычным железным големом, магический огонь, в действительности, излечивает 1 хит на HD повреждений; при желании ДМ может дать эту способность и другим металлическим големам).

Металлические големы неспособны к *гиперрегенерации*. Кроме того, атаки электричеством *замедляют* таких существ на 3 раунда. Если существо подверглось атаке электричеством, находясь в соприкосновении с водой, оно получает тройное повреждение.

Голем, Металлический: Мировоззр. Нейтр.; AC 3; Движ. 6; HD 18; THACO 3; Кол-во атак 1; Повр. 4d10; Особ. атаки: нет; Особые защиты: +2 или лучшее оружие для повреждения; Маг. сопр. Нет; Разм. L; Боевой дух 20; XP 15.000; Сил 24; Лов 17; Тел 20; Инт 9; Муд 2; Оба 7.

Камень.

Этот материал имеет почти те же силы и слабости, что и вышеописанный металл. Однако, если создатель терпелив и умел, то камень, зачастую, является гораздо менее дорогостоящим материалом для работы.

Согласно известному дварфийскому ученому Абордикусу Слэйтгриндеру, несколько появлений каменных големов были зарегистрированы на его родине Дубкенхейте, в Ламордии. Абордикус описывает тех големов как чрезвычайно медленных, методичных и почти неуязвимых. Действительно, столкнувшись с големом, стремящимся их уничтожить, один дварфийский клан дошел до такого отчаяния, что они вызвали лавину, которая погребла под собой это существо. В процессе этого было разрушено больше половины их города.

Охотники на големов иногда вынуждены прибегать к таким чрезвычайным мерам, чтобы избавить мир от Созданных.

Только оружие с зачарованием +2 или большим может повредить каменного голема, рожденного одержимостью в Равенлофте. Кроме того, рубящее и колющее оружие наносит только 1 единицу повреждения, без учета силы и магических бонусов. Необычные големы, сделанные из сланца или другого хрупкого камня, получают двойное повреждение от магических дробящих атак.

Как и любой обычный каменный голем, до трех раз в день голем, рожденный одержимостью, может использовать *замедление* на противников. Каменные големы, сделанные из породы вулканического происхождения, наносят дополнительные 1d8 единиц повреждений из-за острых граней камня.

Заклинание *Превратить камень в грязь* замедляет каменного голема на 2d6 раундов. (Обратное заклинание, *Превратить грязь в камень*, залечивает все повреждения!). Заклинание *Превратить камень в плоть* делает голема уязвимым ко всем нормальным атакам в течение следующего раунда – за исключением эффектов заклинаний, не вызывающих потерю хитов.

Голем, Каменный: Мировоззр. Нейтр.; AC 5; Движ. 6; HD 14; THACO 7; Кол-во атак 1; Повр. 3d8; Особ. атаки: замедление противника; Особые защиты: см. выше; Маг. сопр. Нет; Разм. L; Боевой дух Бесстрашный (20); XP 9.000; Сил 22; Лов 17; Тел 20; Инт 9; Муд 2; Оба 8.

Солома.

Хотя известно, что в сельской местности встречаются оживленные магическим путем пугала, помешанные на убийстве, солома редко используется при создании разумного голема. Когда же такой материал используется, это всегда происходит из-за его особого значения для создателя.

Тем не менее, я слышал об одном таком случае появления соломенного голема. Фермеры-халфлинги, живущие около Делагии в Дарконе, долгое время считали, что разумное существо, сделанное целиком из соломы, блуждает по полям в их местности. Как утверждает легенда, фермер по имени Касдин отказался платить налоги, требуемые с него в соответствии с местным законом. После нескольких месяцев этого скандально незаконного поведения, губернатор послал несколько членов местной стражи чтобы они либо забрали требуемую сумму, либо арестовали Касдина. Люди исчезли.

Немедленно был послан больший отряд, чтобы схватить фермера, теперь подозреваемого в намного более серьезном преступлении – убийстве. По сообщению, Касдин сдался без сопротивления, утверждая, что к нему никто не приходил. Это казалось маловероятным, и Касдин был заперт в камеру на ночь. Этой же ночью, оба человека, охраняющих Касдина, губернатор и сам фермер исчезли.

Разгневанный лейтенант губернатора послал капитана стражи и десять его людей чтобы снова схватить Касдина. Когда отряд достиг фермы Касдина, они обнаружили ее сгоревшей дотла. Резкий запах горящей плоти привлек стражников к сараю, нетронутому огнем. Внутри лежало тело Касдина, обгоревшее, но опознаваемое. В его изрезанных и ободранных кулаках был крепко зажат пучок соломы.

Живущая по соседству семья, хоть и отказывалась отпереть свою дверь, была допрошена тем же вечером. Они описали увиденное ими: пугало, выносящее обмякшее тело Касдина из горящего дома. Соломенная голова существа была поглощена огнем, когда оно направлялось в сарай, где позже и было найдено тело Касдина.

Позже было также отмечено, что несколько соломин было найдено в спальне губернатора. Никаких других улик, связывавших пропавшего губернатора с обгоревшим трупом Касдина, обнаружено не было.

До сих пор местные фермеры отказываются ставить пугала на своих полях, чтобы существо Касдина не разозлилось и не сожгло дотла их поля и дома.

Как я уже отметил в начале этой секции, голем, которого я только что описал – не является магически анимированным пугалом. Голем – намного более серьезный противник. Чтобы понять, с каким противником вы столкнулись, советую обратить внимание на его голову. Вероятнее всего, соломенный голем, рожденный одержимостью, будет сделан целиком из соломы, хотя она может быть набита в одежду. Голова злого пугала, напротив, почти наверняка будет тыквенной. Правда более странна, чем выдумка, не так ли?

Описанное здесь существо не следует путать с пугалом, описанным в первом *Сборнике чудовищ Равенлофта* (несмотря на то, что справочнике чудовищ пугало классифицировано, как относительно слабая форма голема). Соломенный голем, рожденный одержимостью, иммунен ко всем атака на основе огня. Он может вызывать стаю воронов, которые атакуют противников голема. Вороны окружают его врагов, ослепляя и клюя их. Эти големы также имеют 90% шанс неожиданного нападения (surprise) когда прячутся в поле или другом похожем окружении.

Чтобы поразить соломенного голема, необходимо оружие с +1 или большим зачарованием. (Обратите внимание, что большинство големов, оживленных таинственными силами Равенлофта иммунно к +1 оружию; соломенный голем слабее). Магическое рубящее оружие причиняет двойное повреждение этим големам. Кроме того, если соломенный голем атакован водой, он *замедляется* на 3 раунда (как под действием заклинания).

Голем, Соломенный: Мировоззр. Нейтр.; AC 5; Движ. 12; HD 9; THACO 11; Кол-во атак 2; Повр. 2d6/2d6; Особ. атаки: стая воронов; Особые защиты: иммунен к огню, +1 или лучшее оружие для повреждения; Маг. сопр. Нет; Разм. M; Боевой дух 20; XP 3.000; Сил 18; Лов 19; Тел 20; Инт 12; Муд 2; Оба 6.

Дерево.

Освященное веками ремесло резьбы по дереву продолжает быть обыденным в деревнях и городах нашей земли. Большинство резчиков использует свое мастерство для создания предметов, варьирующихся от самых практичных мисок до самых причудливых скульптур. К сожалению, я слышал, что некоторые резчики направили свое мастерство на создание деревянных големов.

Хотя деревянные големы по размерам меньше, чем большинство, они, тем не менее, яростные противники и не должны недооцениваться в бою. Некоторые деревянные големы, как считается, имеют возможность болезненной расщепляющейся атаки, при которой они вонзают острые щепки в плоть жертвы. Щепки предположительно проникают дальше внутрь, к сердцу, причиняя жертве дополнительные повреждения.

Деревянный голем, представленный здесь – это не кукольный голем Равенлофта. Кукольное существо – игрушка, которая может быть или не быть сделанной из дерева. (Большинство кукольных големов, в действительности, являются чучелами животных или куклами из смешанных материалов).

Деревянные големы не кусаются и не вызывают неконтролируемый смех, как это может кукольный голем. Однако у этих существ есть необычная расщепляющаяся атака. Ударом конечности по твердому объекту деревянный голем может заставить 1d4 крупных щепок разлететься от его тела (дальность 30 футов (около 10 м. – прим. пер.)). Если осколок попадает в цель, он зарывается в плоть, причиняя 1d4 единиц повреждения, пока не будет удален. Кроме того, в отличие от кукольных големов, деревянные големы не *замедляются* заклинанием *Деформация древесины* (*Warp wood*). В действительности, существа могут сами *Деформировать древесину* три раза в день.

Большинство деревянных големов может быть повреждено оружием с +2 или большим зачарованием. Однако если голем сделан из окаменевшего дерева, требуется оружие +3 или лучше. Магические огненные атаки причиняют удвоенные повреждения. Кроме того, эти големы получают двойное повреждение от магически вызванных насекомых (например, *Вызвать рой* (*Summon swarm*)). Големы, сделанные из железного дерева, *замедляются* на 3 раунда электрическими атаками.

Голем, Деревянный: Мировоззр. Нейтр.; AC 6; Движ. 12; HD 12; THACO 8; Кол-во атак 2; Повр. 2d8/2d8; Особ. атаки: щепки; Особые защиты: +2 или лучшее оружие для повреждения; Маг. сопр. Нет; Разм. M; Боевой дух 20; XP 6.000; Сил 19; Лов 18; Тел 20; Инт 9; Муд 2; Оба 7.

Примечание редактора: с тех пор, как доктор ван Рихтен написал вышеизложенный текст, он продолжал собирать истории о големах, сделанных из других, необычных материалов. Когда он пропал, мы составили из этих разрозненных заметок следующий список. Все же, мы не смогли определить степень правдивости историй об этих «новых» существах, и таким образом, в данный момент мы не имеем никаких конкретных данных о горгульем, кукольном, зомби и механическом големах.

- Л.В.Ф.

Все эти четыре вида големов могут быть найдены в Сборниках чудовищ I и II. (TSR #02162).

Молодая жрица Ирена была слишком наивна, и это не довело ее до добра. В попытке понять мучения существа она попробовала заглянуть в его разум. После этого, я думаю, она начала терять свой собственный. Конечно, когда объект ее жалости использовал свои ужасные когти, чтобы вырвать сердце ее возлюбленного, ее несчастная судьба была решена.

- Фрагмент дневника

Големы и магия.

Магические способности големов столь же разнообразны, как и сами существа. Кроме того, есть много различий в эффектах, которые магия оказывает на них – настолько много, что я едва решаюсь даже изложить свои наблюдения относительно этого, не говоря уж о том, чтобы советовать воспринимать мои слова как факт. Таким образом, информацию в этой секции нужно рассматривать как теоретические предположения, оценки и осторожные советы.

Магические силы.

Хотя некоторые големы имеют внутренние способности, имитирующие определенные заклинания (см. Главу 3), я никогда не слышал о големе, который мог на самом деле произносить какое-либо заклинание. Каким несказанным ужасом было бы такое существо! К счастью, Созданные, кажется, физически и ментально неспособны к сложным манипуляциям с магическими энергиями, выполняемым волшебниками и жрецами. Да, големы могут быть чрезвычайно хитрыми. Однако их умственным способностям недостает необходимой гибкости, также как и высокой степени рассудительности, нужных для правильного обращения с мистическими силами.

Некоторые мудрецы поддерживают другую теорию, объясняющую это отсутствие заклинательных способностей. Эта теория утверждает, что те же энергии, которые наполняют жизнью и сверхчеловеческой силой тело голема, также «перегружают» деликатные части мозга и тела, которые позволяют магу направлять и формировать магию.

Независимо от того, какая из этих теорий верна (если, конечно, среди них вообще есть верные) – или, как я думаю, верной является их комбинация, - я чувствую, что можно с уверенностью заявить, что големы не произносят заклинаний. Однако как я уже отмечал, многие големы демонстрируют определенные ограниченные способности, похожие на заклинания, такие, как способность замедлять противников или вызывать парализующий страх. Обычно голем имеет только одну или две таких способности, если вообще имеет какую-либо из них. Все же, при рассмотрении диапазона способностей столь разнообразных существ лучше быть пессимистом.

На этой ноте я перейду к описанию големов с точки зрения того, какие возможные эффекты будут иметь заклинания, которые могут быть использованы потенциальными охотниками на големов. Убедитесь, что всем вашим знакомым заклинателям известна эта информация, поскольку это может оказаться чрезвычайно важным для выживания вас и ваших компаньонов. За большую часть этого материала стоит поблагодарить нескольких магов и жрецов – храбрых людей, великодушно поделившихся своими знаниями в надежде помочь остальным втянутым в войну со злом.

Независимо от их конструкции, големы иммунны к заклинаниям, воздействующим на разум (*очарование, сон, удержание* и т.п.). Они также иммунны к заклинаниям, воздействующим на дыхательную систему и другие жизненные функции, которые чужды големам. Исключения отмечены в соответствующих местах справочника монстров. Помните,

что все Созданные получают премию +4 к спасброскам против любого заклинания, вызывающего физические повреждения.

Эффекты заклинаний.

Из-за непроницаемой природы их разумов и тел, големы иммунны ко многим заклинаниям. В частности, они сопротивляются любым попыткам подчинить их волю; они не могут быть очарованы или усыплены. Поскольку им не нужно дышать, их нельзя повредить заклинаниями, воздействующими на дыхательную систему. И, так как они не стареют, они иммунны к большинству заклинаний, действующих на жизненную силу, включая те, которые вызывают болезнь. Наконец, они получают гораздо меньше повреждений в бою, чем мы, смертные, и полностью иммунны к атакам на основе холода и электричества.

Тем не менее, магия – один из основных видов оружия в арсенале охотника на големов. Некоторые распространенные заклинания имеют особенно разрушительные результаты, когда используются против Созданных.

В следующей секции я обсужу выбранные заклинания, которые могут иметь неожиданный эффект (или не иметь никакого), будучи примененными против Созданных.

Заклинания волшебника.

Похоже, что мощные боевые заклинания, особенно огненные, наиболее надежны против Созданных. Однако заклинания всегда должны выбираться с осторожностью; наилучший магический арсенал включает в себя широкий набор физически повреждающих заклинаний.

Причины вышеизложенного предостережения к настоящему моменту должны быть очевидны, но я предпочту повториться, чем позволить пропустить важную информацию. *Все големы разные*. Хотя информация, которой я поделюсь здесь, дается с добрыми намерениями, дорогой читатель, и выглядит в основном верной, это ни в коем случае не означает, что голем, с которым вы столкнетесь, не будет иметь способностей, защитных свойств и даже уязвимостей, отличающихся от тех, которые я описываю здесь. Проще говоря, когда сталкиваешься со специфической угрозой, обобщения – не самая лучшая защита.

Иллюзии/Фантомы: Заклинания, полагающиеся непосредственно на обмане разума, обычно не действуют на Созданных. Такие заклинания, как *hypnotic pattern (гипнотическая палитра), spook (испуг),* и т.п. полностью бесполезны против этих противников. Однако иллюзии, накладываемые на область, и не влияющие непосредственно на разум голема *(phantasmal force (фантомная сила), phantasmal killer (фантом-убийца))* одурачат Созданного.

Еще одним исключением из этого правила, кажется, являются заклинания, вызывающие *невидимость*. Хотя до конца не ясно, почему эти заклинания эффективны против Созданных, в отличие от других иллюзий, я предполагаю, что эти заклинания каким-то образом физически воздействуют на объект, сделанный невидимым, а не на разум наблюдателя. Или, возможно, как утверждает великий маг Гермайн Гинголд, заклинание *невидимости* работает как фильтр, физически окутывая невидимый объект и отводя от него внимание наблюдателя. Независимо от того, какая версия правдива, големы не могут видеть невидимых противников сколько-нибудь лучше, чем мы сами – то есть, вообще никак.

Очаровывающие заклинания: Как и в случае с иллюзиями, очаровывающие заклинания типа *sleep (сон), hold monster(удерживать монстра), charm monster (очаровать монстра)* и им подобные основаны на воздействии на разум субъекта и, следовательно, бесполезны против голема. Разумы Созданных, похоже, непроницаемы для всех видов ментального воздействия.

Animate Dead (Анимировать мертвого): Это заклинание не действует на Созданных.

Contagion (Инфекция): Големы не подвержены никаким заболеваниям; следовательно, это заклинание не действует на них.

Detect Magic (Обнаружение Магии): Учитывая их экстраординарные способности, големов часто описывают как магических существ. Однако Созданные не являются магическими созданиями в том смысле, в каком являются магическими зачарованное оружие, кариатидные колонны и т. п. Природа подобных предметов и «созданных» существ с легкостью раскрывается, когда волшебник использует заклинание обнаружения магии. Большинство големов не обнаруживается таким заклинанием. Я слышал только об одном или двух случаях, в которых голем был успешно засечен таким образом, и я даже не уверен, были ли эти «големы» истинными представителями Созданных. В любом случае, мудрый охотник не будет рассчитывать на такие методы, чтобы выследить свою добычу.

В отличие от обычных големов, создаваемых магами и жрецами с помощью заклинаний и руководств, големы, рожденные одержимостью, не определяются заклинанием *обнаружение магии*.

Dispel Magic (Развеять Магию): Хотя это заклинание хорошо работает против некоторых големов, чаще всего оно не имеет никакого эффекта. Единственные големы, которых можно «оглушить» этим заклинанием – относительно глупые автоматы, созданные магами и жрецами. Однако данный труд посвящен не этим существам.

ESP (Чтение мыслей): Это заклинание, похоже, не действует на големов. Кроме того, я видел магов, пораженных ужасом при попытке войти в контакт со столь чужеродным и злым разумом, как у Созданных.

Волшебник, пытающийся использовать *экстрасенсорное восприятие* на голема, должен немедленно сделать бросок ужаса из-за чрезвычайно злых и страшных мысленных образов. В любом случае заклинатель не получит полезной информации от контакта.

Irritation (Раздражение): Это заклинание не действует на големов.

Move Earth (Двигать Землю): Если мои данные верны, это заклинание повреждает большинство глиняных големов. На других големов не действует.

Двигать землю наносит 4d10 единиц повреждения глиняному голему. Успешный спасбросок ополовинивает повреждение.

Polymorph Other (Полиморф Другого): Насколько мне известно, ни одному волшебнику не удавалось успешно использовать это заклинание против представителя Созданных. Иммунны даже плотские големы; похоже, что им не хватает необходимых качеств нормальных живых существ, которые восприимчивы к этому заклинанию.

Protection from Evil (Защита от Зла): Это заклинание, похоже, дает некоторую защиту против Созданных. Однако, поскольку они не являются вызванными существами, оно не удерживает их на расстоянии.

При нападении на персонажа, находящегося под воздействием такой магической защиты от зла, голем получает штраф –2 к атакующему броску. Кроме того, защищенный персонаж получает +2 ко всем спасброскам против атак голема. Однако если персонаж атакует голема, защита пропадает.

Protection from Evil, 10-Foot Radius (Защита от Зла, Радиус 10 футов): Это заклинание работает с теми же ограничениями, как и другое подобное заклинание (см. выше).

Reincarnation (Реинкарнация): К несчастью, дух в теле голема слишком испорчен и искажен, или, возможно, просто слишком сильно привязан, чтобы быть удаленным из тела голема силой этого заклинания.

Stinking Cloud (Вонючее Облако): Это заклинание не действует на Созданных.

Stone to Flesh (Превратить Камень в Плоть): Это заклинание может превратить каменного голема в плотского. Обратное заклинание может трансформировать плотского голема в каменного.

Каменному голему позволяется сделать спасбросок против заклинания *превратить камень в плоть* и обратного ему заклинания. Провал спасброска означает, что голем был трансформирован.

Trap the Soul (Поймать Душу): Это заклинание, похоже, не работает против Созданных. Либо голем просто не имеет души, которую можно поймать, либо душа слишком сильно привязана к телу голема, чтобы ее можно было изъять этим заклинанием.

Заклинания священника.

Как я уже упоминал в предыдущих работах, время от времени мне хочется стать священником. Кажется, в последние годы это желание становится сильнее. К сожалению, я не думаю, что когда-либо буду способен сделать это, поскольку мой долг, похоже, заключается в другом.

Информация ниже касается более узкого спектра заклинаний, но я полагаю, что она даже более ценна, чем та, что описывает заклинания волшебников. Я также чувствую бóльшую уверенность, что на эту информацию можно положиться, по причине выдающейся честности, самоотверженности и веры хороших друзей и коллег, собравших ее. Без таких людей и без подаваемых ими примеров веры и служения, я не смог бы продолжать дело моей жизни в течение всех этих лет. Все те, кто борется с големами, должны поблагодарить их.

Animate Rock (Двигать Скалу): Это заклинание может иметь интересный и полезный эффект на каменных големах. Оно, кажется, вызывает яростную борьбу за контроль между големом и жрецом. Хотя ни один из жрецов, с которыми я разговаривал, никогда не видел, чтобы жрец действительно получил контроль над големом, они утверждают, что эта борьба вынуждает голема атаковать с меньшей эффективностью во время действия этого заклинания.

Если каменный голем провалил спасбросок против *двигать скалу*, наложивший заклинание жрец получает частичный контроль над телом голема. Когда это происходит, голем получает штраф –4 ко всем своим действиям, включая атаки, на время действия заклинания. Жрец должен сохранять концентрацию на заклинании, не предпринимая больше никаких действий; иначе все эффекты заклинания будут потеряны.

Earthquake (Землетрясение): Когда рядом каменный голем, это заклинание чрезвычайно полезно. Очевидно, эта магия вызывает столь мощное сотрясение существа, что оно наносит повреждения голему.

Будучи направленным на каменного голема, заклинание землетрясения вызывает 5d12 единиц повреждения. Успешный спасбросок снимает половину повреждений.

Poison (Яд): Это заклинание не действует на Созданных.

Raise Dead (Поднять Мертвого): Ни один голем – ни плотский, ни какой-либо другой, - не подвержен действию этого заклинания. В случае с плотским големом, я рискну предполо-

жить две причины этой полной неудачи. Во-первых, при создании используется множество тел. Во-вторых, плотские големы не являются по-настоящему мертвыми (как и по-настоящему живыми).

Regeneration (Регенерация): Против плотского голема эта магия чрезвычайно эффективна. Заклинание дестабилизирует физическую целостность такого существа, в конечном счете убивая его. Однако с использованием этого заклинания есть две трудности. Во-первых, хотя плотский голем технически мертв, он все еще может быть реанимирован в любой момент. Но это довольно несущественно по сравнению со второй трудностью: медлительность эффекта заклинания, требуется несколько минут, чтобы заклинание регенерации действительно нанесло вред голему. Однако, как только заклинание наложено, оно, похоже, вызывает у и без того злобного существа действительно маниакальную вспышку ярости которая продолжается на протяжении действия вредоносных эффектов заклинания.

И последнее замечание: если священник, наложивший заклинание регенерации будет убит до того, как погибнет голем, заклинание, кажется, перестает причинять вред существу. Кроме того, существо тут же начнет восстанавливать себя.

Когда *регенерация* наложена на плотского голема, заклинание не причиняет никаких повреждений в течение 5 раундов. После этого, в течение каждого раунда, существо теряет по 5 хитов. Голем становится яростным бойцом на 3d4 раунда после того, как заклинание наложено – продолжая сражаться, даже если у него остается меньше 0 хитов. В течение этого периода, он получает премию +2 ко всем атакующим броскам.

Когда голем наконец падает, он может быть возвращен к жизни только использованием своей способности к гиперрегенерации (если она у него есть), или реанимирующим зарядом энергии. Если жрец, наложивший заклинание регенерации, будет убит до того, как «умрет» голем, заклинание прекращает действовать на голема.

Resurrection (Воскрешение): Как и *поднять мертвого*, это заклинание не действует на Созданных.

Rock to Mud (Превратить Камень в Грязь): Это заклинание может быть эффективным против каменных големов, превращая части существа в грязь. Обратное заклинание, превратить грязь в камень, подобным образом действует на глиняных големов.

Превращение камня в грязь наносит 3d10 единиц повреждения каменным големам. Обратное заклинание причиняет такое же повреждение глиняным големам.

Trip (Прогулка): Хотя это заклинание относится к зачарованиям или очарованиям, оно полезно против големов, когда действует на используемый объект, а не на самого голема.

Мое дитя, мое творение. Больше она не одаряет меня милыми улыбками и цветами. Больше она не приветствует меня красивыми словами и музыкой своего смеха. Безделушки, которые так нравились ей раньше, теперь она швыряет в меня вместе с потоком грязных эпитетов.

Как может моя Элис, та, ради которой я трудился столь упорно, так со мной обращаться? Кажется, что она становится все более злой и своенравной с каждым днем. Как будто бы мы оба, она и я, медленно пробуждаемся от прекрасного сна, где я играл роль заботливого отца, а она – любящей дочери. Но какими мы обнаружим себя после пробуждения, мне страшно даже представить.

- Из дневника Тора Хессена

Психология.

Страх неизвестного знаком нам с детства. Это неотъемлемая часть жизни. Неважно, сколь умудренными, сколь сильными или сколь образованными мы становимся, страх всегда живет с нами, скрываясь на задворках нашего разума.

При столкновении с противником столь ужасающе чуждым, как голем, легко поддаться нашему извечному страху неизвестного. Этот страх может заставить наши разумы и тела подвести нас, так же, как слабое сердце может предать сильнейшего из воинов. Что лучше всего поможет нам преодолеть затуманивающий разум и подкашивающий колени ужас, который является одним из самых коварных преимуществ голема? Знание, простое и ясное.

Одна из многих причин, по которым големы столь пугают большинство из нас – это то, что у нас нет никакой психологической мерки, по которой мы можем оценивать их и их действия. При столкновении со смертным противником, мы считаем, что можем понять его мотивы. Многие желания и нужды универсальны для всех людей. Жажда жить, любить, иметь семью – это желания, которые мы можем понять.

Но Созданные не разделяют нашу смертность. Не разделяют они и наш жизненный цикл. Их мир чужд нашему, у нас мало общего.

Достижение некоторого понимания психологии Созданных служит двум целям. Во-первых, оно дает тем, кто охотится на этих существ, лучшее понимание их врага. Это знание может дать критическое, даже жизненно важное преимущество охотнику на голема. Вторая причина, по которой это знание так важно, гораздо фундаментальнее: чем больше мы знаем о «страшилище», тем меньшую власть имеет над нами наш собственный страх.

Конечно, Созданные не просто тени под кроватью. Первое время правда может быть более ужасна, чем смутные страхи невежества. Но правда с гораздо большей вероятностью даст свет, необходимый для того, чтобы отыскать путь к победе. Невежество среди тех, кто охотится на Созданных, просто закончится письмами соболезнования их родственникам.

Ментальное развитие голема.

Исследуя психологию Созданных, мы должны начать с обсуждения их ментального развития. (Разумеется, я исключаю из этого обсуждения любое существо, которое может быть описано, как бездумный автомат, поскольку такие големы не являются темой этой работы). Будучи смертными, мы растем и развиваемся в течение многих лет. Начиная беспомощными младенцами, чьи мысли не простираются дальше собственного комфорта, мы постепенно взрослеем физически и ментально.

Големы, очевидно, также проходят процесс взросления. Однако этот процесс по своей природе исключительно психологический, так как голем начинает свое существование в гротескном теле, которое уже полностью развито. Кроме того, взросление голема происходит

намного быстрее, чем наше ментальное и эмоциональное развитие. В то время, как наш путь от ребенка к взрослому занимает десятилетия, полный цикл взросления голема может длиться в от нескольких недель до не более, чем года.

Для лучшего понимания ментального развития голема, я использовал исследования доктора Вильгельма Коля, блестящего университетского преподавателя, специализирующегося на мыслительной деятельности. В своем замечательном трактате, Основы Морали, доктор Коль для категоризации морального развития человека описал систему из пяти стадий.

Я взял на себя смелость переработать теорию развития доктора Коля применительно к големам. Я надеюсь, что уважаемый доктор простит мое искажение его концепций, но я считаю, что это наилучший способ изучить процесс взросления Созданных. Пять стадий ниже изложены в порядке, начинающемся с первичного, незрелого ментального состояния и заканчивающемся ментально зрелым големом. Каждая фаза проиллюстрирована отрывком из имеющегося у меня дневника, который четко описывает психологическое развитие голема.

При чтении этой секции, имейте ввиду, что представленные стадии – всего лишь инструменты, призванные обеспечить элементарное понимание умственного взросления голема. Дискуссия, по своей сути, обобщенна, и, разумеется, существуют большие различия в развитии конкретных существ.

Позвольте мне добавить еще одно замечание: то, что для голема считается развитием, у человека вероятнее всего будет рассматриваться, как умственное отклонение. Стадии, описанные ниже, никоим образом не отражают нормальное человеческое развитие.

Стадия первая: Зависимость.

Наши первые совместные дни были именно такими, как я себе и представлял. Элис преклоняется передо мной, и сегодня она в первый раз назвала меня Отцом. О, я так многому должен ее научить! Она – чистый лист, на котором я смогу изложить все свои обширные знания. Я уверен, она оценит меня, в отличие от тех имбецилов в Университете.

В начале своего существования, голем в своей зависимости от создателя подобен ребенку. Шок от слияния с телом голема еще не прошел, и разум голема еще не оправился от него.

Если жизненная сила голема была взята от живого существа, голему вполне могут сниться кошмары. Эти кошмары, вероятнее всего – искаженные воспоминания о его прежней жизни.

В любом случае, голем также обнаружит у себя странную способность чувствовать, что является важным для его создателя. Эта способность является первым признаком псевдотелепатической связи между этой парой (подробнее см. в Главе 3). Почему голем имеет эту способность, неизвестно, но, за несколькими исключениями, это так.

Голем вполне может чувствовать потребность постоянно находиться поблизости от создателя, своего защитника на этой стадии развития. Кроме того, неуклюжесть его нового тела может усиливать это чувство нужды. В течение, по крайней мере, первых нескольких недель его существования, голем должен учиться правильно использовать свое могучее физическое тело. Это может доставить определенные хлопоты создателю монстра – представьте себе двухлетнего человеческого ребенка, внезапно попавшего в тело огра, и сопутствующие этому опасности станут для вас очевидными.

Отношение голема к его создателю помогает снизить эти опасности. Плохо знакомый с миром и своим положением, голем, вероятно, рассматривает своего создателя как всемогущее, богоподобное существо, от которого полностью зависит жизнь и благосостояние голема. Для недавно созданного монстра, «родитель» может быть совершенным, полностью безупречным. Он будет подчиняться создателю со смесью страха и уважения, и обычно жаждет внимания и одобрения своего хозяина.

Возможно ли для какого-либо создания, какого-либо живого существа быть совершенно злым? Само это утверждение может сподвигнуть на совершение злых деяний. Рассматривая какого-то человека, как совершенно злого, мы отнимаем у него возможность быть кем-то другим. Все его действия рассматриваются, как продиктованные злобой. Даже добрые дела подвергаются сомнению и подозреваются в наличии скрытых мотивов. Таким образом, человек никогда не вознаграждается за хорошее поведение. Точно так же, считая человека злым, мы отнимаем у него свободу поступать так, как он хочет. В конце концов, он не виноват в своей злой сущности и не чувствует раскаяния за плохое поведение.

\- Ансельм Хаас, Изоляция зла

Стадия относительной невинности и повиновения может длиться от нескольких дней до более чем месяца. Однако если создание столкнется с другим человеком, кроме своего создателя – и обнаружит ужас и отвращение, которые нормальный человек неизбежно испытывает к голему – то существо может быстро войти в следующую фазу развития – смятение.

Стадия вторая: Смятение.

Вчера Элис исследовала нижнюю гостиную, где, очевидно, потревожила горничную. Женщина отреагировала плохо, завизжав и устроив сцену. С тех пор, Элис стала выглядеть печальной. Думаю, мне нужно убрать зеркала из этого крыла поместья. Они, похоже, каким-то образом расстраивают мою дорогую Элис.

В пределах относительно короткого периода голем должен начать понимать свою отвратительность для других существ. Голем заглядывает в зеркало, или видит ужас, с которым все, кроме, возможно, его создателя, смотрят на него. Понимая, что он является каким-то другим видом существа, отличающимся от его создателя, голем вполне может прийти в смущение. По иронии судьбы, к этому времени начальный шок, вызванный связыванием духа с телом голема, определенно проходит, и с ним уходит сопутствующая ему дезориентация. Интеллект существа может считаться средним – достаточно для того, чтобы понять свое жалкое положение в окружающем обществе.

Подумайте о том, что обычно чувствует ребенок-подкидыш, когда впервые обнаруживает, что он отличается от других членов семейства. Он испытывает чувство одиночества, хотя здоровый ребенок быстро оправляется от него. Но у голема нет здорового разума смертного ребенка. Кроме того, одиночество голема намного больше, чем подкидыша. Существо отделяет его собственная злая сущность. Вскоре комбинация его могучего тела, чувств одиночества и смятения и собственной сущности приводит голема к постановке под вопрос всемогущества его создателя. Голем может даже попытаться заставить создателя придать его телу более «приятный» вид, похожий на тот, который у создателя.

В любом случае, на этой стадии голем впервые начинает отворачиваться от создателя. В какой-то момент создатель не сможет выполнить одно из требований своего создания, или голем будет отвергнут при попытке подружиться с другими. Тогда у голема начинают появляться первые ощущения предательства и он движется к третьей фазе развития.

Вторая стадия представляет из себя последний период «невинности» голема, если вообще можно говорить о невинном големе. После этого злобная природа существа начинает проявляться на самом деле. Длительность этой стадии сильно варьирует, но чаще всего продолжается от недели до двух месяцев.

Стадия третья: Предательство.

Сегодня я обнаружил собак – всех пятерых моих верных волкодавов. Она оставила их перед большим камином, где они часто лежали, греясь после охоты. Но сегодня их тела были холодны, как пепел от прошлогоднего костра. Элис становится все более неистовой в своих вспышках, и их последствия недопустимы. Я должен серьезно поговорить с ней.

Теперь начинает проявляться истинное зло голема. Существо чувствует собственную порочность и понимает, насколько оно одиноко среди смертных. Создатель голема – и, таким образом, весь мир, - предал его.

Существо испытывает фундаментальную потерю: оно утрачивает чувство связи с остальным миром. Единственный, кто вообще способен понять недавно появившегося голема – это его создатель. Однако, по-моему, любой, кто может создать голема, сам испытывает какие-то фундаментальные недостатки. Кроме того, даже если этот родитель все еще благосклонен к голему, к этому времени он неизбежно каким-либо образом подводит голема. И голем, чувствуя, что плохо контролирует собственную жизнь и окружающую действительность, начинает бунтовать.

Этот процесс может казаться очень похожим на отдаление от своей семьи, через которое обычно проходит подросток. Кардинальное отличие здесь в том, что подросток отдаляется от родителей в попытке быть принятым обществом в целом. Голем, напротив, отвергает единственные имеющиеся отношения, двигаясь только к еще большему одиночеству.

Развивающийся интеллект существа и близкое знание им своего создателя могут дополнять чувство предательства, вызванное одиночеством голема. Поскольку телепатическая связь между големом и его создателем усиливается, голем начинает чувствовать эгоистичные мотивы создателя. Осознанно или подсознательно, голем начинает понимать, что его благо – не единственная забота его создателя, и что он приговорен к существованию в чудовищном одиночестве, отвергнутый всеми живыми существами.

Исследуя различия между собой и смертными, существо обнаруживает свою огромную силу и способности. Оно все больше и больше испытывает эти способности. Существо приходит к пониманию, что оно обладает физическими способностями, позволяющими делать почти все, что оно захочет. Единственное, что стоит у него на пути – его создатель, отказывающийся дать голему возможность поступать так, как он хочет.

Вскоре раздражение голема начинает проявляться в различных формах разрушения, от погрома до убийства. Путем этого разрушения голем, наконец, начинает понимать свою истинную мощь. В какой-то момент создатель будет вынужден противостоять своему созданию. И он вполне может обнаружить, что неспособен решить эту задачу. В конце концов, он создал существо намного могущественнее себя.

Эта стадия обычно длится всего несколько дней. Голем будет наращивать свои злые действия, пока не вынудит создателя противостоять ему каким-либо образом. Как только конфронтация происходит, следующая стадия ментального развития голема неизбежна.

Стадия четвертая: Презрение.

С каждым часом я чувствую все большую усталость. Даже сейчас, когда я это пишу, я слышу ее изящные шаги снаружи. Скоро она опять начнет петь эту песню. А, да! Снова началось:

Папа, папа, выходи играть,
Папа, папа, выходи скорей.
Папа, папа, ты не плачь,
Элис не может умереть.

Как долго я еще смогу терпеть ее насмешки, я не знаю. Но я не должен выносить этого. Она сделана, чтобы быть моей милой дочерью, а дочери делают так, как велят их отцы!

Спровоцировав конфликт с создателем, голем обнаруживает относительное бессилие своего родителя. Родитель может угрожать, но он полностью утратил настоящий контроль над големом. Когда приходит понимание этого, голем становится чрезвычайно высокомерным по отношению к слабаку, строившему из себя его хозяина. В разуме голема происходит синтез: ощущение собственной власти объединяется с пониманием, что он может вечно жить в полностью отвергающем его мире, и создает презрение, пылающее сильнее любого пламени.

Интеллект голема теперь полностью развит и включает в себя склонность к манипулированию, также как и элементарную хитрость. Односторонняя телепатическая связь, которую голем теперь имеет со своим создателем, дает голему прекрасное понимание этой персоны. Собственным искаженным путем голем полностью постигает слабости, эгоистичную одержимость и безумие, царящие в душе его создателя.

Все люди, даже самые благородные, имеют мысли и чувства, которые не хотят открывать другим. Большинство из нас пытается скрыть эти наши сомнительные аспекты. Также мы храним в своих сердцах лелеемые надежды, любовь и желания, которыми не делимся даже с самыми близкими нам людьми.

Голем имеет доступ к самым глубоким местам сердца, разума и души его создателя. Это полное знание неизбежно вызывает презрение. Это также позволяет голему использовать свою злобную хитрость, мучая своего создателя. Существо не может не знать, какие его действия принесут его создателю больше вреда. Вскоре простое высмеивание создателя становится недостаточным – голем чувствует потребность демонстрировать свое превосходство перед любым, кто не увидит пропасть, разделяющую жалкого родителя и его могучее дитя.

Я наблюдал огромные различия между отдельными големами на этой стадии развития. Однако все големы так или иначе дорастают до чувства презрения к своему создателю. Чем больше создатель пытается контролировать свое создание, тем скорее наступает заключительная стадия развития голема – стадию, на которой презрение голема уступает место ненависти, и дни создателя становятся сочтены. Потом это уже просто вопрос времени.

Стадия пятая: Ненависть.

Я пойду к ней и заставлю ее понять. Она – моя дочь и должна повиноваться. Если она снова откажется, я буду вынужден вышвырнуть ее и начать процесс создания снова.

После всех этих долгих месяцев работы, быть преданным этой неблагодарной негодницей – это немыслимо! Я сделал ее; если бы не я, она была бы всего лишь гниющей плотью. Она должна подчиняться и быть благодарной, и я получу и то и другое в полной мере. Она даст мне то, что я заслужил!

- Последняя запись в дневнике Тора Хессена

На этой заключительной стадии презрение голема к своему создателю становится сильнее, превращаясь в темную, злобную ненависть. Создатель должен столкнуться лицом к лицу с последствиями своего собственного зла, воплощенными в ярости его создания.

Так же, как и презрение уступает место ненависти, так и потребность голема демонстрировать свое превосходство уступает место желанию уничтожить создателя. Создание стремится убить своего родителя, таким образом разрывая последнюю связь с живущими. Однако это убийство может не произойти немедленно. Хотя большинство големов пытается избавиться от своих создателей как можно быстрее, я знал нескольких существ, сознательно отдалявших это действие. Эти големы тратили время на планирование и попытки совершить это действие, очевидно для получения удовольствия от мучений их создателей. Таким образом, даже если голем не совершает убийство родителя немедленно, создатель всегда будет в опасности.

Создатель имеет особый недостаток в этом противостоянии. Голем – могучий противник для любого смертного, но создатель особенно уязвим. Как было отмечено ранее, голем имеет

необычную связь с разумом своего создателя – связь, которая позволяет ему знать создателя лучше, чем он сам. Вооруженный столь глубоким знанием, голем может предвидеть каждое действие и реакцию своего создателя при планировании уничтожения мелкого, жалкого негодяя, который когда-то посмел использовать и контролировать его.

Выводы.

Информация выше детализирует ментальное развитие и процесс отделения, который испытывает голем в ходе его «детства». Однако она не отражает фактическую психологию голема – его индивидуального восприятия и ощущения себя и его нового мира. Я обращусь к этим темам в следующей секции.

Психология Созданных.

Психология – наука в лучшем случае неточная. Даже самые знающие маги и ученые не обладают истинным пониманием работы разума здорового человека, не говоря уже об искаженной психике голема. Это не означает, что знание психологии ничего не стоит – как раз наоборот. Так же, как мы не выбрасываем целую буханку хлеба просто потому, что часть ее отсутствует, так и не должны отвергать преимущество, которое нам может дать знание мыслительных процессов нашего врага, только из-за того, что это знание неполно.

Поскольку мы так мало знаем о нашем собственном разуме, читатели могут предположить, что мы должны почти ничего не знать о разуме Созданных. Это не обязательно так. Разум голема, похоже, гораздо менее сложен, чем разум Рожденных. Возможно, что сильнейший шок, которому Созданные подвергаются при «рождении», является причиной этой относительной простоты. Разумеется, я не хочу сказать, что эти существа глупы, или что разум одного голема такой же, как и у другого. Однако набор мыслительных процессов у этих существ, похоже, ограничен. Это может объяснять, почему многие големы имеют тенденцию фиксироваться на единственной навязчивой идее.

Учтя эти комментарии, давайте теперь предпримем краткий экскурс в психологию голема. Большая часть информации, которой я собираюсь поделиться, получена из обмена письмами между мной и доктором Кассиеном Аттенбергом, известным специалистом в нечеловеческой психологии, а также моим уважаемым коллегой и другом. Я привел ключевые выдержки из писем доктора Аттенберга, чтобы помочь проиллюстрировать каждый пункт.

Отношение к себе.

… Относительно твоего запроса по поводу Созданных и их концепции собственного Я: ответ наверняка такой – они имеют эту концепцию. Однако концепция собственного Я, которой обладает голем, должна быть ужасной, ибо, как мне кажется, голем подобен дикому ребенку – выращенный без присутствия определенной фигуры, с которой он может себя отождествлять (родитель-голем). Таким образом, эта концепция себя черпается из его собственного опыта и искажающего влияния его создателя…

\- Кассиен Аттенберг

Многие теоретики утверждают, что одно из основных условий истинной разумности – наличие у рассматриваемого существа осознания собственного Я. Этим мы подразумеваем, что существо должно осознавать свое существование как индивидуума – обладать самосознанием, как таковым, – чтобы считаться действительно разумным.

Свидетельства, которые я и другие собрали за многие годы, как из первых, так и из вторых рук, подтверждают, что Созданные действительно являются разумными существами.

Хотя их сознание довольно чуждо для нас, нет никаких сомнений, что голем действительно осознает свое существование, как отдельного существа. И если голем действительно обладает самосознанием, то как существо рассматривает самого себя? Вот к этому вопросу я сейчас и обращусь. Однако перед тем, как сосредоточиться на Созданных, я полагаю, было бы полезным кратко обсудить определенный феномен, иногда встречающийся у человеческих детей.

Нормальные смертные дети проходят через ряд стадий, в течение которых у них медленно развивается ощущение себя как отдельной личности. Будучи выращенным в атмосфере тепла и любви, у ребенка возрастает самооценка. Такой ребенок, по всей вероятности, вырастет продуктивным членом своего сообщества.

Однако ребенок, выращенный при плохом с ним обращении, - и, к сожалению, я видел слишком много таких случаев, - часто бывает не в состоянии развить в себе чувство собственного достоинства и самоценности. Такие дети, взрослея, часто становятся преступниками, отшельниками и другими подобными людьми, не влившимися в общество.

Но что с детьми, выращенными в любящих домах – ни в чем не нуждающихся, получивших и моральное и интеллектуальное образование, - которые совершают зло, несмотря на все преимущества, даваемые здоровой средой обитания? Родители таких детей часто впадают с отчаяние, задаваясь вопросом, что они сделали такого, что заставило их ребенка вести себя так жестоко. При ближайшем рассмотрении становится заметным, что ребенок начал вести себя в жестокой и эгоистичной манере с очень раннего возраста. Таких детей часто называют «дурным семенем». Возможно, это неудачный ярлык, и относится он только к малой части детей, но в таких случаях кажется, что ребенок родился со способностью формировать ощущение самоценности, но без способности по-настоящему заботиться и формировать отношения с другими.

Я упомянул таких детей по одной простой причине. Созданные, возможно, являются абсолютным «дурным семенем», неспособным отождествлять себя с другими, и, поэтому, неспособным постичь истинную мораль. Поначалу, големы, кажется, просто испытывают любопытство по отношению к самим себе. Подобно маленьким детям, они экспериментируют и радуются своим новым способностям и талантам. Однако, когда голем начинает понимать свою истинную природу и то, как он появился, он часто начинает относиться к себе со все большей ненавистью. Существо понимает, что никогда не сможет быть по-настоящему принятым Рожденными и никогда не сможет принять участие в жизненном цикле (поскольку, как я уже упоминал, големы бесплодны). Оно начинает понимать, насколько страшен он для других, и с каким отвращением смертные рассматривают его сшитое тело.

Множество факторов вместе, разумеется, не ограниченные теми, что изложены выше, заставляют голема изменить отношение к себе. Там, где первоначально он рассматривал себя с простым любопытством, голем становится существом, наполненным ненавистью к самому себе. Возможно, эта кажущаяся неспособность к самопринятию и любви и лежит в основе зла голема. Возможно, когда дух втиснут в подготовленный сосуд – тело голема, - способность к настоящей любви и заботе теряется в процессе этого. Независимо от истинных причин, этого достаточно, чтобы сказать, что голем относится к себе с ненавистью.

Отношение к создателю.

...но как ужасно, должно быть, постоянно смотреть в разум такого «родителя». Все родители иногда плохо думают о своих детях, но хорошие родители позволяют себе только конструктивную критику по отношению к своим детям. Дети должны чувствовать уверенность в том, что они любимы и заслуживают любви. Голем по определению не может чувствовать это. Хуже того, разум, с которым голем находится в постоянном контакте с момента своего появления, искажен и вредоносен. Дети, выращенные жестокими и подлыми родителями, зачастую сами становятся такими же. Подумайте о том, какое влияние такой близкий контакт должен оказать на разум голема!

- Кассиен Аттенберг

Как уже было обсуждено ранее, отношение голема к своему создателю радикально меняется в процессе его взросления. Будучи плохо знакомым с миром, голем рассматривает своего создателя, как всемогущую родительскую фигуру, фактически как бога. В процессе роста самосознания голема, его отношение к создателю вырождается. В конце концов, голем начинает рассматривать своего создателя как автора его страданий и одиночества. Ненависть и презрение сменяют чувство страха и уважения. Я уже утверждал, что этот процесс происходит частично из-за уникальной, односторонней телепатии, связывающей голема с его создателем. Похоже, что голем находится в почти постоянном контакте с мыслями и чувствами его создателя. Создатель голема – безумная личность, одержимая и злобная. Таким образом, я твердо верю, что эта связь серьезно влияет на и без того искаженную психологию голема.

Некоторые мудрецы не соглашаются с тем, что все создатели големов – злобные безумцы, что благородные священники также могут создавать големов. Я говорю, что в таком занятии вообще нет ничего благородного. Действительно добрый клирик может создать безмозглый автомат, и сделать это с лучшими намерениями. Тем не менее, я осуждаю это действие. Как я уже предупреждал в начале этой работы, те, кто создают жизнь таким отвратительным способом, играют с темными и смертельными силами, и в результате пожертвуют собственной человечностью.

Очевидно, голем не может избежать воздействия постоянного близкого контакта с такой порочностью. Каждый раз, когда голем в чем-то подводит своего родителя, он почти наверняка чувствует отверженность со стороны создателя. Тот факт, что эта отверженность может не быть выражена открыто, не имеет значения. Существо, в свою очередь, начинает бунтовать против того, кто причинил ему боль, опять вызывая неодобрение своего родителя. Я уверен, что этот порочный круг является главным фактором, способствующим ненависти голема к себе и к его создателю. Эти две эмоции так тесно переплетены, что почти невозможно разумно обсуждать чувства голема к себе и к его создателю как отдельные темы.

Отношение к человечеству.

Голем, кажется, понимает, что другие существа живут на самом деле – что мы не просто тени и дым, а мыслящие и чувствующие существа. Однако Созданные могут быть названы социопатичной расой, ибо когда голем решает совершить какие-то действия, он принимает во внимание только те результаты этих действий, которые касаются его. Никакие другие факторы, вроде последствий для других, не рассматриваются. Правильно то, что голем считает приятным.

- Кассиен Аттенберг

Одно из наиболее злых качеств голема – полное отсутствие у него сочувствия к живым существам. Он рассматривает все другие существа как объекты. Отчасти это происходит потому, что голем неспособен чувствовать настоящую боль, или, по крайней мере, он не испытывает боль так, как мы. Единственный опыт физических мучений, который есть у голема, он получает опосредованно, через телепатическую связь с его создателем, и даже тогда нет никаких доказательств, что голем действительно *чувствует* боль своего создателя. Не имея понимания боли, голем вряд ли будет чувствовать какие-либо угрызения совести, причиняя ее.

В таком же русле, голем не способен по-настоящему понять смерть. Для голема, жизнь имеет не большую ценность, чем заводная игрушка. Мы не чувствуем, что игрушка умерла просто потому, что она перестала работать. Если это происходит, мы просто идем покупать другую игрушку.

Я сталкивался с несколькими големами, которые привязывались к определенному смертному, и даже утверждали, что любят этого человека. Но можно с уверенностью сказать, что такой голем не в состоянии понять истинное значение этой эмоции, не говоря уж о том, чтобы испытать ее. Вместо этого, голем чувствует что-то вроде одержимости – эгоистичного, ослепляющего желания, мало чем отличающегося от чувства, терзающего его создателя.

Отношение к другим големам.

Исследуя взаимоотношения големов друг с другом, я часто наблюдал психологический феномен, известный как *перенос*. Когда это происходит с людьми и гуманоидами, отношение к себе и своим действиям выносится наружу и затем они приписываются кому-либо другому. Например, индивидуум, считающий, что он ленив, может переносить это на, скажем, своего сына, обвиняя сына в лености. Таким людям проще переносить свои качества на других, чем бороться с собственным чувством неполноценности.

Как заявлялось ранее, голем со временем все сильнее ненавидит себя. Подобная самоненависть может быть легко перенесена на других встреченных големов. Конечно, это не заставляет голема относиться к себе сколько-нибудь лучше, но зато обеспечивает его другой, возможно фатальной, мишенью для его ненависти и ярости.

Голем, в сущности, одинокое существо. Ему чужды естественные процессы, недоступен цикл жизни и смерти, в который вовлечено большинство существ. Также, он не обязательно ощущает такую же потребность в себе подобных, какую ощущаем мы, общественные существа. С биологической точки зрения, нет причин для взаимодействия голема с другим Созданным. Такое взаимодействие не приводит к воспроизведению потомства и распространению големов «как биологического вида».

Однако мы должны помнить, что големы индивидуальны, и опасно рисовать их чересчур широкими мазками. Всего лишь то, что у големов нет биологических причин для взаимодействия друг с другом, еще не означает, что у них нет такого желания. Некоторые големы ненавидят свое полное одиночество и отторжение со стороны тех, с кем они вступают в контакт. Разумно предположить, что другие големы более терпимы к отвратительному облику и ужасающему могуществу Созданных, поскольку они почти наверняка обладают тем же самым.

Нижеизложенный перевод подтверждает эту теорию. Священник с безупречной репутацией прислал мне текст, описывающий случай с трубочистом в Ламордии. На момент написания этой книги я не имею доказательств, что это изложение истинно. Однако священник поручился за кристально чистую репутацию свидетеля. Кроме того, священник соотнес постоянные слухи и истории о «дьяволе» в Ламордии – истории, которые кажутся относительно совместимыми с нижеизложенным докладом, или, по крайней мере, с существованием одного или более плотских големов в этой области.

Я был в дымоходе, когда все это произошло. Я знаю, может показаться, что я сумасшедший, раз я был в дымоходе, но это не так. Я по профессии трубочист, поэтому провожу кучу времени в куче дымоходов. И я хороший трубочист – спросите любого. Ни одной жалобы не поступало.

Конечно, тот бедолага, в чьем дымоходе я был, когда это случилось, мог бы пожаловаться, и я уверен, сделал бы это, если бы смог. В конце концов, я же не помог ему. Мне самому это не нравится, но я вряд ли что-то смог бы сделать, так зачем же мне тоже быть разделанным? Правда, я был слишком напуган, чтобы вообще пошевелиться. Только надеялся, что не чихну. Дымоход Гарсона был в ужасном состоянии, это точно! Конечно, как теперь и сам Гарсон, бедняга.

В общем, я был в дымоходе, но там в одном месте отсутствовал кусок кирпича, так что я мог видеть комнату, если заглядывал в дырку. Я только тыкал в этот сломанный кирпич, пытаясь вытащить его весь, когда Гарсону в дверь постучали. Он пошел открывать, когда я услышал глухой треск. Это было похоже на звук ломающейся доски.

Ну, Гарсон вбежал как кролик, и я только успел заметить выражение его лица, хуже, чем если бы там был сборщик налогов или вроде того. Потом эти руки… эти руки протянулись и схватили его за шею. Я не смог хорошо разглядеть убийцу из-за надетого на нем темного плаща с капюшоном, но его руки и ладони…Ну, они были хуже, чем у любого кузнеца, которого я видел. Как будто взяли несколько частей тела и сшили вместе – но только они работали!

Все это заняло секунду. Потом шея Гарсона хрустнула, и я понял, что он мертв. А потом я увидел еще двоих. На них на всех троих были такие же плащи с капюшонами. Один из них держал что-то большое на руках, теперь я думаю, это была жена Гарсона, потому что она тоже пропала. В любом случае, когда эти трое уходили, я мельком увидел лицо первого. Я не побоюсь сказать, что потерял сознание прямо там, но, к счастью, застрял в дымоходе, когда сполз вниз. В общем, лицо этого первого было сшитым и страшным. Это, наверное, хорошо, что я упал в обморок, иначе я, скорее всего, заорал бы со всей мочи. Тогда бы мне тоже конец пришел…

Создатель и Созданный.

Голем и его создатель уникальным образом связаны своими взаимоотношениями родителя и ребенка. Любой, кто создает голема, по своей природе ненормальная и одержимая личность. Одержимость, заставляющая создателя делать голема, не исчезает после оживления монстра. На самом деле, после своего «успеха», создатель еще дальше погружается в безумие и злобу.

Из-за могучей и сложной связи между создателем и созданием, ДМ при проектировании приключений может захотеть принять во внимание не только голема, но и его изготовителя. На деле, раскрытие создателя голема и попытка раскрытия природы одержимости создателя, так же как и методов создания, сами по себе могут быть приключением. Такие создатели сами могут быть опасными противниками, зачастую изо всех сил защищающими свое злое потомство, так же, как и свои страшные знания. Приключения такого рода могут быть различными, от уничтожения лаборатории создателя, до шпионажа за создателем с целью получения информации о големе и его специфических силах и слабостях.

Самые лучшие и незабываемые злодеи – не безмозглые рычащие твари. Добавив историю, цели и индивидуальность своим монстрам (людям или нелюдям), вы создадите намного более интересных противников для своих игроков.

Показания свидетеля на этом не заканчиваются, но можно с большой долей вероятности предположить, что рассматриваемые индивидуумы были плотскими големами, работающими сообща. Это, разумеется, заставляет предположить, что в Ламордии существует небольшая группа големов, живущая и работающая в команде. Если это так, то у них, возможно, сформировались зачатки общества.

Не будет нелогичным предположить, что несколько плотских големов сформировали что-то вроде семьи и пытаются найти способ распространения себя как вида. Мы можем лишь молиться, что это не так, или, по крайней мере, что одному голему абсолютно невозможно создать другого. Даже маленькая армия големов могла бы уничтожать целые города без особых усилий.

И последнее замечание к вышеизложенной истории: этот трубочист исчез меньше, чем через неделю после дачи показаний священнику. Очень жаль, так как мне хотелось бы лично расспросить этого человека. По крайней мере, его история была записана. Интересно, сколько таких историй остались нерассказанными?

Цели Созданных.

Ни одно существо не может прожить жизнь без целей. Даже муравей и жаба имеют цели, какими бы простыми они нам не казались. Но для муравья, роющего тоннель или ласточки, кормящей своих птенцов, наши цели столь же неподходящи, как и их цели – нам. Что является важным, ценным – всего лишь вопрос перспективы.

- Кассиен Аттенберг

Люди и гуманоиды, подобно всем существам, имеют множество различных целей, как более, так и менее важных. Прежде всего, мы нуждаемся в хлебе насущном, убежище, и других жизненно необходимых вещах. Как только эти основные потребности удовлетворены, мы можем сконцентрироваться на более личных и тайных делах.

Созданные, в отличие от Рожденных, не нуждаются в убежище и питании. Таким образом, голем сталкивается с существованием, в котором цели могут быть выбраны почти наугад. И все же, по своему опыту, могу сказать, что цели големов почти всегда подобны целям их создателей, или, что более часто, являются их искажением. Основное искажение, разумеется, наиболее смертоносно: создатель хочет жить, а голем, со временем, хочет уничтожить эту жизнь. Это убийство зачастую является наиважнейшим делом голема, пока его создатель жив. Однако големы имеют множество других целей. Как упоминалось выше, многие големы, похоже, имеют сильное и невыполнимое желание быть принятыми другими. Другая распространенная и абсолютно недосягаемая цель – желание продолжать свой род. Остальные цели могут широко варьироваться от голема к голему и часто кажутся непостижимыми нормальным смертным.

Знание специфических целей конкретных големов может помочь тем из нас, кто стремиться уничтожить их. Иногда можно организовать время и место боя по своему выбору, а не в ситуации, благоприятной для голема. Это преимущество может быть получено только путем проницательных догадок и наблюдения, но эта работа может дать ключ к пониманию того, что является важным для голема, и может заставить его прибыть в выбранное вами место для боя.

Независимо от того, каковы их личные желания, похоже, что все големы имеют тенденцию концентрироваться на одной конкретной цели в любой момент времени. В отличие от людей и гуманоидов, постоянно стремящихся достигать множество целей, голем фокусирует свою несгибаемую волю только на одной цели одновременно. Эта целеустремленность является палкой о двух концах для противников голема. Она делает голема более предсказуемым, но также и более упорным, возможно даже неудержимым.

Голем как NPC.

Големы – бесспорно могучие злодеи. Однако в любой ролевой игре NPC являются не просто набором статистик или способностей. Это особенно верно в фэнтэзийно-хорроровом сеттинге Равенлофт.

Големы – существа из ночных кошмаров, и чтобы полностью использовать потенциал этих монстров, ДМ должен создать NPC, который является для игроков непредсказуемым и опасным.

Отыгрывая NPC-голема, ДМ должен попытаться передать игрокам неумолимость этого существа. Например, Вы могли бы отвечать на действия игроков, повторяя одно и то же описание снова и снова («Оно продолжает двигаться в вашу сторону…»). Такого рода повторение, будучи использованным в подходящей ситуации, может добавить драматизма. Другая нервирующая тактика – сохранение Вашим големом определенного поведения несмотря ни на что. Вы можете спокойно смотреть в течение каких-либо периодов времени или улыбаться. Удивительно, какими нервными становятся игроки, столкнувшись с не-

прерывно улыбающимся противником – особенно когда они делают все возможное, чтобы убить тварь!

Независимо от целей Вашего голема, никогда не позволяйте кому-либо или чему-либо отвлечь его от его задачи (кроме смерти, разумеется).

Существо, состоящее из ненависти?

Хотя очень соблазнительно предположить, будто голем – существо, столь наполненное ненавистью, что презирает все, не заботясь ни о чем, кроме себя, это, возможно, слишком простая позиция.

Я не верю, что может существовать создание, питаемое только такой эмоцией. Некоторые предполагают, что, хотя голем и не ненавидит все подряд, он, в лучшем случае, испытывает безразличие по отношению к существу или предмету. Это также выглядит неверным. Оба вышеизложенных мнения показывают, что мы можем быть неспособны понять, о чем может заботиться такое существо, как голем. Их заботы наверняка отличаются от наших собственных.

На протяжении этой главы я постарался изложить возможные заботы и нужды Созданных. Психологию голема, возможно, наиболее полно отражает психология социопата, перенесшего в детстве травму или плохое обращение. Хотя я чувствую сострадание к таким обиженным детям, я не могу чувствовать то же самое по отношению ко взрослому, который удовлетворяет свои нужды через насилие и боль, ставя свои цели превыше всего остального. Голем вполне может быть таким существом, покалеченным его «родителем», избегаемым обществом. Голем вполне может желать быть принятым, может даже хотеть нравиться. В каком-то смысле мне жаль это существо, принесенное в наш мир, только чтобы познать ненависть вместо любви. Но это не оправдывает и не уменьшает злых деяний голема и его изначальную неспособность по-настоящему заботиться о других.

Некоторые люди спрашивают меня, почему я рискую своей жизнью ради того, чтобы помогать другим. Вопрос кажется мне странным, и, наверное, это и будет наилучшим ответом на него.

- Размышления Эстонби из Дубов,
записанные Тайнсбертом
в Раскрытой Ладони

Каждый, кто сражается с чудовищами,
должен следить за собой во время этого,
чтобы не стать чудовищем самому.
И когда вы заглядываете в бездну,
то и бездна заглядывает в вас.

- Фридрих Вильгельм Ницше,
Между Злом и Добром

Преследование

Большая часть моей жизни была посвящена поискам зла. Сначала, моя миссия была проста: я желал только одного – уничтожить Барона Метуса, вампира, который убил моих любимых жену и сына. Но когда мои глаза увидели ужасы, скрывающиеся во тьме этой земли, мое желание противостоять силам зла только усилилось. Иногда, я задумываюсь о моем предназначении, данном мне жестокой судьбой – особенно в те минуты, когда я один в глуши, меня окружает только глухая ночь, и я изо всех сил прижимаюсь к своей лошади, чтобы согреться. Но даже эти минуты, полные сомнений и жалости к самому себе, не могут сломить меня. И тогда, я могу только согласиться с заявлением Эстонби из Дубов и повторить его слова: "Как я могу поступать плохо, если мне даны знания, возможности и основания поступать хорошо?"

Я не говорю, что подобные сомнения вредны или мешают моей миссии. Когда человек совершает какие-то действия, которые приводят к гибели другого существа – независимо от того, каким злобным или ужасным оно является – ему следует задуматься над тем, что руководило им. Если, после долгих раздумий, он понимает, что его вело только желание победить, жажда богатства или подобные им цели, то ему следует отринуть все мысли о возможном будущем в качестве охотника, хотя, к сожалению, подобная самокритичность встречается очень редко. Гораздо лучше, когда охотнику присуще одиночество, скрытность и желание бороться до конца. И, что самое важное, когда мы действуем ради личной выгоды, а не ради блага других, мы постепенно все сильнее и сильнее рискуем стать теми чудовищами, которых мы преследуем.

И потому, дорогой читатель, хорошенько подумай о том, что заставило тебя поднять меч и шагнуть в битву. И если – после этого самоанализа – ты действительно убедишься в том, что сделал это для того, чтобы защитить свою страну и её жителей, то я с радостью приму твою помощь!

Эта глава предназначена для тех, кто будет охотиться на големов. Чтобы успешно выследить и уничтожить такого могучего врага, вы должны действовать очень осторожно и тщательно, используя все ваши возможности. Ниже, я опишу основные этапы охоты. Не принимайте их, как неоспоримое правило; каждая ситуация – по своему особенна, и может потребовать от вас импровизацию. Тем не менее, если у вас будет возможность, я посоветовал бы вам следовать моей методике, так как я заметил, что она уменьшает потери среди охотников и дает им шанс успешно справиться с этой героической задачей.

На протяжении этой главы я буду указывать ключевые пункты, используя описание своей недавней охоты на одного из этих существ. Эта охота на хихикающего голема, как я назвал это существо, была особенно опасной. Она в достаточной мере описывает все те ужасы, с которыми предстоит столкнуться тому, кто охотится на одного из Созданных.

Для того чтобы читатель лучше понял всю сложившуюся тогда ситуацию, я начну мою историю с описания создателя хихикающего голема и начала царства ужаса, в которое он поверг всех окружающих его людей.

Хихикающий Голем

Фрессен Вудхолл родился в одной из старейших семей Ил Алука, главного города Даркона. Некогда, род Вудхоллов был славен и богат. Но дед Фрессена вложил большую часть сбережений рода в сомнительные торговые сделки, получив в результате этого только многочисленные скандалы и обвинения.

Отец Фрессена, Эдвард, вскоре обнаружил, что ему очень сложно содержать свою семью. Слишком гордый, чтобы принимать какие-либо предложения о помощи, Эдвард провел много месяцев вдали от семьи, пытаясь восстановить благосостояние своего рода. Фрессен был одиноким ребенком. Он буквально поклонялся своему вечно далекому отцу, и отчаянно боролся за его любовь и похвалу. Ребенок часто завидовал вниманию, которое Эдвард уделял матери самого Фрессена, Даналии. Возвращаясь домой, Эдвард привозил ей небольшие подарки, и целыми часами разговаривал с ней. Эдвард и Даналия очень сильно любили друг друга, и потому им казалось, что их встречи всегда слишком коротки.

С течением лет, зависть Фрессена росла. И наконец, он стал возмущаться даже тем крошечным количеством времени, которое его отец уделял дома Даналии. Родители Фрессена пытались заставить его понять, что Эдвард одинаково любит и сына, и мать, также как и сама Даналия. К сожалению, из этого ничего не вышло. Вскоре Фрессен перестал разговаривать со своей матерью на протяжении всего того времени, когда Эдвард был дома.

Когда Фрессену исполнилось десять лет, его родители начали бояться того, что у него возникла серьезная проблема – которую он может так никогда и не решить. Они не понимали, что именно вызывает его раздражение, и, кроме того, он становился все более и более жестоким. И наконец, в ночь перед очередным отъездом, Эдвард поставил перед своим сыном ультиматум: или он начинал хорошо относиться к матери, или изгонялся из дома.

Когда Эдвард вернулся домой, он осознал, что привычная ему жизнь разрушилась. Даналия умерла от тяжелых травм, которые стали результатом падения с лестницы. Хотя её гибель была признана несчастным случаем, Эдвард подозревал, что истина намного страшнее. Когда Эдвард прямо задал своему сыну этот вопрос, то его страхи подтвердились: Фрессен подтвердил, что столкнул Даналию с лестницы. Ужаснувшийся и разгневанный Эдвард отправил своего сына в лечебницу для душевнобольных, где его сыну, как он надеялся, могли помочь.

Хотя сначала он читал все сообщения о состоянии своего сына, со временем интерес Эдварда к его судьбе поугас. Он продолжал путешествовать, чтобы поддерживать свой бизнес, и в конце концов его долгие трудовые годы увенчались успехом. Он вновь вышел замуж. Решив забыть про свое ужасное прошлое, Эдвард выбросил из головы мысли о своем сыне. Он послал письмо в больницу, попросив чтобы его сыну передали, что Эдвард умер.

Несмотря на все старания врачей, Фрессену не суждено было выздороветь. Он вырос в лечебнице, где короткие приступы буйства сменялись долгими периодами времени, когда он погружался в грезы, рассказывая окружающим его людям о своем отце, который был совершенным и всемогущим во всем.

Единственным положительным воздействием врачей можно было назвать то, что Фрессен открыл в себе страсть к анатомии, физиологии и психологии. Погружаясь в книги, посвященные этим предметам, Фрессен становился очень спокойным и даже жизнерадостным. Он был

умен, и в течение того времени, когда он получал новый материал для чтения, безумец вел себя вполне цивилизованно.

Через некоторое время, Фрессену даже разрешили помогать врачам. Он чистил медицинские инструменты и убирал комнаты, в которых хранились тела недавно умерших больных. В одну из ночей, когда он работал в одной из этих палат, его внимание привлек один из трупов. Фрессен внимательно присмотрелся в лицу тела, лежащего на одном из столов. Его очертания были зловещими; мужчина был практически полным подобием его отца. Но осмотрев все тело Фрессен осознал, что он походил на его отца только лицом. Все остальное было неправильным – даже глаза, которые были зелеными, а не голубыми. Фрессен начал яростно ворошить тела, лежащие вокруг. Внезапно, его осенила идея: если взять части различных тел, и сложить их вместе, он сможет воссоздать облик своего отца! Как только тело будет приготовлено, "дух" его отца обязательно вернется в него, и они вновь станут счастливой семьей.

Неистово работая, безумный молодой человек начал собирать тело, используя хирургические инструменты и знания, полученные им от врачей. Руки его создания очень сильно отличались друг от друга: пытаясь полностью воссоздать особенности левого указательного пальца своего отца, Фрессен слишком увлекся, в результате чего одна рука стала гораздо больше другой. Когда он закончил, самоучка-хирург любовно посмотрел на плод своих трудов. Его отец обязательно должен был вернуться к нему, чтобы вновь ожить в приготовленном ему теле. Но кое-что все еще было не так – фигура на столе не двигалась. Фрессен задумался над этой проблемой. Он считал, что шок, возникающий после перехода в новое тело, должен ввести его отца в бессознательное состояние. Фрессен решил помочь ему с помощью средства, которым действовали в подобных случаях врачи: шоковой терапией. Он верил, что после этого его отец оживет.

Фрессен присоединил к телу голема электроды и сдерживающие крепления. После этого, он начал вновь и вновь, все быстрее и быстрее поворачивать колесо аппарата, отдавая всего себя выполнению одной задачи: создания необходимого количества электричества. И наконец, в тело голема ударил первый разряд. Фрессен уже стоял рядом с ним, ожидая знака. Увы, его "отец" оставался мертвым.

После этого, безумный хирург решил прибегнуть к последнему, отчаянному методу. Он решил даровать своему отцу свою собственную кровь. Это, как считал он, вновь свяжет их кровными узами, и привлечет дух его отца к его новому телу. Когда кровь Фрессена пролилась на тело, он внезапно почувствовал головокружение и слабость. Но ничто уже не могло сдержать Фрессена, и он вновь и вновь звал своего отца, умоляя его очнуться.

Когда врачи нашли Фрессена, он был уже едва жив, и лежал рядом с ужасным телом, собранным им той ночью. Старший врач запер Фрессена в отдельной палате, и приказал уничтожить отвратительную тварь. Но когда врачи вернулись в морг, ужасное уже свершилось.

Смущенные и встревоженные врачи начали искать пропавшее тело. К сожалению для их самих, они нашли его. Или вернее оно само нашло их. Новый "Эдвард" в ту ночь убил всех присутствовавших в больнице врачей. Скользя по темным коридорам, хихикающий и вскрикивающий голем возвращался со своей первой охоты, стремясь освободить своего "сына" и создателя, Фрессена.

В течение нескольких месяцев Фрессен и голем контролировали лечебницу. Расположенная приблизительно в десяти милях от ближайшей деревни, изолированная больница редко принимала посетителей, и потому никто так и не узнал о трагической судьбе её обитателей.

Но уже через несколько месяцев, "отец" Фрессена начал отказываться исполнять приказы молодого человека, и издеваться над ним. В конце концов, он начал игнорировать его. Вместо того, чтобы играть с Фрессеном, голем начал искать себе настоящего товарища. И вновь, как и много лет назад, в груди Фрессена запылал гнев.

Когда он привлек внимание голема, и потребовал, чтобы он полностью сосредоточился на нем, Фрессен с ужасом осознал, что больше не властен над своим созданием. Когда Фрессен беспомощно стоял перед големом, "Отец" начал смеяться – и в этих булькающих, невнятных

звуках, несчастный слышал только насмешку и ненависть. Бросившись бежать, пытаясь тем самым избежать ужасающего смеха, Фрессен обнаружил, что не может этого сделать. Куда бы он ни бежал, он везде слышал хохот и насмешки Отца.

Ошеломленный болью и разочарованием от собственной неудачи, вместе с дьявольским смехом, все еще звучащим в его ушах, Фрессен упал на пол. Медленные, уверенные шаги и ужасающий хохот его отца приближались к нему. Когда его отец подошел к нему, хохот стих. Фрессен почувствовал, как его отец поднимает и баюкает его в своих ладонях – сбывались его давние и столь безнадежные мечты. Наконец-то он понял, что ему удалось добиться уважения и любви отца. А спустя мгновения, он уже летел вниз, мимо лестничных проемов, навстречу смерти.

Хихикающий голем мог жить в лечебнице, но он не мог найти там себе товарища. Покинув свой дом, он вскоре обнаружил близлежащую деревню. Именно там голем нашел свою первую "невесту". Глядя на женщину, хихикающий голем внезапно понял, что может ощущать её чувства и узнавать её мысли, точно так же, как мысли и чувства Фрессена.

Обрадованный встречей со своим новой подругой, голем подошел к женщине, попытавшись объясниться ей в любви. Но его счастье сменилось дикой яростью, когда он почувствовал, что разум женщины затопил ужас. Когда разгневанный голем навис над ней, женщина попыталась убежать. Он яростно встряхнул её, потом еще раз и еще раз. Наконец, его гнев стих, и существо унесло безжизненное тело своей невесты обратно в лечебницу.

Так начинается история хихикающего голема, во всяком случае, именно так она предстала передо мной. Конечно же, большинство приведенных здесь фактов являются только моими предположениями. Тем не менее, ясно одно: история не закончилась на том, что голем и его мертвая невеста счастливо жили в больнице. К сожалению, хихикающий голем успел найти себе еще много новых жен, пока мне, и моим товарищам не удалось остановить его. Ниже, я приведу письмо, написанное моему товарищу, который вместе со мной сражается со злом, в котором я описывал мой поединок с этой смертоносной тварью. Это письмо очень хорошо отражает практически все этапы охоты.

Обнаружение.

Перед тем, как попытаться уничтожить голема, вам следует убедиться в его существовании. Тем не менее, в отличие от других существ, подобных призракам или оборотням, истории о возможных големах, терроризирующих целые районы, не описывают голема напрямую. Редко можно услышать историю, в которой используется термин голем, так как большая часть населения даже не догадывается о том, что подобное порождение Ночи существует даже в мифах или легендах.

Тем не менее, это обстоятельство уменьшает количество необоснованных историй, которые следует тщательно проанализировать для того, чтобы определить их правдивость и точность. Однако, при этом существует возможность услышать рассказ о Созданном и не догадаться, что речь идет именно о нем.

Из-за проблем с получением информации, охотнику големов следует научиться анализировать и отбирать сообщения и истории о существах, которые в принципе могут быть Созданными. В девяти случая их десяти, это будут обычные сплетни, или зверские убийства, совершенные обычными людьми, но однажды, одна из подобных историй приведет вас к тому ужасающему существу, которое вы так долго ищете.

Мой дорогой Эстонби,

Всего лишь несколько дней назад, я посетил званый вечер, устроенный вышеупомянутым филантропом, Симоном ТолУуэром. Я надеялся приятно отдохнуть, так как, каким-то чудом, не преследовал очередное зловещее порождение Ночи. Но в тот вечер, все изменилось.

Один из гостей, молодой человек, по имени Джеффри, прибыл из города Каверинг. Он рассказал мне о недавней волне странных исчезновений, прокатившейся по их городу, и от-

носившейся к местным молодым женщинам. Было очевидно, что следователям так и не удалось продвинуться в расследовании до того момента, как две ночи назад, на дорожке, под окном её собственной спальни, было найдено тело молодой девушки. Казалось, будто все кости её тела были сломаны, а на её шее остались огромные кровоподтеки.

Сначала, высказывалось предположение, что девушка просто неудачно прыгнула или упала, и что её смерть, хотя безусловно и трагическая, никак не была связана с исчезновениями других женщин. Тем не менее, исследовав дом, я обратил внимание на дверь, ведущую в спальню. Она была практически сорвана с петель. И наконец, Джеффри рассказал мне о том, что некоторые жители этого города видели ужасного искусственного человека, который разгуливал по улицам города после наступления ночи, издавая ужасающее хихиканье. Ходили слухи. Самые популярные? Что во всем виновата гигантская обезьяна.

\- Доктор ван Рихтен, личное письмо

Определение.

В поисках доказательств присутствия в определенном районе голема, доступные улики чаще всего относятся к нескольким областям или темам. Для удобства, я расположу эти темы в следующем порядке: очевидцы, ограбления могил, необъяснимые убийства и другие доказательства.

Очевидцы

Думаю ясно, что больше всего информации мы можем получить благодаря слухам. В большинстве случаев, как минимум один человек видел голема. Тем не менее, как уже упоминалось выше, свидетель практически никогда не называет это существо напрямую. Вместо этого, обращайте особое внимание на сообщения о "деформированных" или "ужасающих" существах, обладающими поразительной силой или другими не менее выдающимися способностями. Сосредоточьтесь на тех докладах, где фигурируют странные конечности или другие части тела, ужасный внешний вид существа, странные шрамы, усеивающие все его тело, или предположения о том, что его тело состояло из металла, стекла и т.д. Подобные сообщения могут соответствовать описанию голема, особенно если они включают в себя информацию о поразительной силе существа.

Ограбления могил

Если вы получаете серию сообщений о разрытых могилах, пропавших или поврежденных телах или загадочных исчезновениях, то вам следует обратить на все эти случаи особое внимание. Сразу же попытайтесь определить продолжаются ли эти исчезновения или же когда именно они прекратились.

Если эти странные проишествия все еще продолжаются, вам следует отправиться на место происходящего со всей возможной скоростью, так как существует достаточно высокая вероятность того, что кто-то пытается создать плотского голема, и ему все еще можно помешать. Всегда лучше всего остановить создателя, чем сражаться с его гораздо более могучим творением. Получив подобное сообщение, лучше всего немедленно начать расследование, даже если это и будет фальшивой тревогой. Количество времени, остающееся до оживления голема будет каждую минуту сокращаться, и промедление на этой стадии может вылиться в ужасную трагедию.

С другой стороны, если сообщения о странных исчезновениях прекратились, вам все равно следует поближе познакомиться с местом, где они происходили. Это не помешает и в том

случае, если никакого голема не существует, и в том случае, если существо уже ожило и представляет собой ужасную опасность.

Необъяснимые убийства

Сообщения о необъяснимых убийствах, особенно о совершенных со звериной жестокостью, могут также указывать на присутствие в данном районе голема. Прослушав подобную историю попытайтесь определить, использовал ли убийца оружие, или нападение было совершено без каких-либо подручных средств. Если нападавший использовал определенное оружие, то можно с уверенностью сказать, что это не голем. Созданные практически всегда предпочитают убивать своих жертв, используя только силу рук и свою жестокость.

С другой стороны, если у жертвы была сломана шея, на её теле были обнаружены ужасные кровоподтеки, или другие признаки физического насилия, то существует достаточно высокая вероятность того, что убийцей был один из Созданных. В этом случае, любой ценой постарайтесь осмотреть тела самостоятельно. Кроме того, обязательно осмотрите место проишествия, и попытайтесь найти там улики, которые окончательно укажут на то, что в этом замешан один из Созданных.

Другие доказательства

Конечно же, существуют и другие доказательства, относящиеся к существованию или действиям голема. Прежде всего, это записи его создателя. Время от времени, нам удается обнаружить рабочие записи, дневники или другие заметки одного из создателей големов. Подобные заметки весьма ценны из-за содержащейся в них информации, как об этом конкретном големе, так и о создании големов вообще. К сожалению, заметки создателя могут помочь вам чрезвычайно редко. Я сам изучил четыре подобных записи – и только один раз полученная мною информация помогла мне в уничтожении голема.

Как упоминалось выше, присутствие страшных разрушений также может быть результатом деятельности голема. Иногда подобные разрушения могут повлечь за собой многочисленные человеческие жертвы, как в случае с церковью, разрушенной стеклянным големом (см. Четвертую Главу). Будьте особенно внимательны там, где происходили разрушения (в церквях, приютах, на фермах). Кроме идентифицирования существа, подобная информация сможет помочь вам позже и во время охоты, так как отражает предметы ненависти и антипатии голема (а вместе с ним и его создателя).

Расследование

Как только вы убедились в том, что существует высокая вероятность того, что в заинтересовавшем вас преступлении принимал участие голем, вам следует окончательно убедиться в этом. Теперь, я хочу объяснить вам, что я не собираюсь советовать вам срываться с места для того, чтобы расследовать каждую загадочную историю, в которой имело место исчезновение или была замешана загадочная фигура. На вам вряд ли удаться полностью разобраться в одной из этих загадочных историй, если вы лично не прибудете туда, где она произошла. Тем не менее, только вы можете решить, стоят ли они расследования или нет.

Как только вы решили начать расследование, вам следует опросить всех свидетелей. Кроме того, вам следует внимательно осмотреть все места, где появлялась загадочная фигура и где совершались убийства. При возможности, просмотрите все официальные записи, которые относятся к данной местности. Учитывайте показатели, указанные выше, в разделе "Определение". Будьте дипломатичны с местными официальными лицами: они часто относятся к пришельцам извне весьма подозрительно и отказываются сотрудничать с вами. Это особенно важно в том случае, если у вас нет никаких законных полномочий. Не приходите в ярость в случае холодного отношения к вам – местные стражи правопорядка просто пытают-

ся выполнять свой долг. Лучшим способом получить их помощь является демонстрация им своего профессионализма и надежности.

Если во время вашего расследования вам не удается найти доказательства того, что преступник обладал необычной силой или вы так и не смогли найти надежных свидетелей, то, возможно, вы просто пошли по ложному следу. На самом деле, большинство случаев оказывается результатом действий злобных или безумных смертных.

...Я понял, что вряд ли местным следователям удастся разобраться в этом деле, и потому я попросил Джеффри стать моим спутником на обратной дороге в Деверинг. Он с радостью согласился. Кроме того, он сказал мне, что читал несколько моих книг и часто мечтал стать таким же исследователем, как и я!

Когда мы, спустя два дня, прибыли в город, я немедленно приступил к работе. Джеффри стал моим бесценным помощником, представив меня местным следователям, так же как и нескольким свидетелям, которые видели странную фигуру, мчавшуюся по улицам города ночью, и издававшую странные хихикающие звуки.

У меня появилась возможность осмотреть тело несчастной молодой женщины, вытащенной из окна. Как и всегда, маска ужасной смерти, застывшая на лице молодой женщины, наполнила меня одновременно и печалью, и яростью.

Уже после первого осмотра её тела, мне стало ясно, что здесь был замешан голем, так как у неё была не только сломана шея, но и отпечаток левой руки её убийцы был гораздо меньше, чем отпечаток правой. Это является одним из самых верных доказательств участия в происходящем голема, так как подобное различие (свыше четырех дюймов в моем случае) практически никогда не встречается в природе.

Когда я отошел от тела, я уже решил любой ценой остановить то злобное чудовище, которое так жестоко лишило жизни эту женщину. Оглядевшись вокруг, я заметил, что на бледном лице Джеффри отражалась такая же убежденность и твердая вера в то, что мы настигнем эту тварь. Я знал, что могу расчитывать на его помощь.

Подготовка к Охоте

Как только вам удалось установить, что ваш противник, скорее всего, является големом, вам немедленно следует собрать все свои силы, как физические, так и ментальные. Все приготовления следует провести так быстро, как только возможно, но при этом не следует жертвовать их качеством.

Поддержка

Если рядом с вами еще нет отряда умелых и храбрых людей, то теперь самое время послать за ними! Величайшей глупостью будет нападение на голема без отряда самых надежных и могучих товарищей, которых вы только можете собрать.

Посылая за подкреплением, проверьте, чтобы среди ваших помощников был человек с магическими способностями. Если у вас есть возможность, то включите в ваш отряд двух жрецов и двух магов. Вам следует учитывать возможные высокие потери (к сожалению не меньше 50%, или даже больше), а отряд, у которого не будет магической поддержки, скорее всего ожидает страшный конец.

... Как только я установил, что наш противник был одним из подвидов плотского голема, я сразу же попросил Джеффри принести мне ручку и бумагу, чтобы я мог отправить письмо моим союзникам, с просьбой подержать нас в этой миссии. К счастью, я знал о партии приключенцев, которые называли себя Рукой, и которые в настоящий момент работали в

моем родном городе Ривалисе. Я уже сотрудничал с Рукой раньше, и знал, что они действительно очень опытны и умелы. И, кроме того, четыре из пяти членов этой группы владели магией.

Уже через несколько часов после обнаружения голема, нанятый мною посланник скакал в сторону Корвии. Если все будет хорошо, то Рука будет здесь уже через неделю…

Исследование

На этом этапе вашей миссии, вам следует узнать как можно больше о големе и, если возможно, о его создателе. Вновь и вновь задавайте вопросы свидетелям, читайте и перечитывайте документы, относящиеся к големам, подобно тому, который вы сжимаете в руках. Побывайте во всех местах, где совершал свои нападения голем, и попытайтесь обнаружить там улики, которые могут указать на способности монстра или его слабости.

Создание Гипотезы

Как только вы собрали максимальное количество информации о големах в общем, и о вашем противнике в частности, вам следует уделить определенное количество вашего времени разработке гипотезы. Если это возможно, то обсудите её с одним, или большим количеством ваших товарищей: люди по-разному анализируют информацию, и у вас будет больше возможностей учесть все обстоятельства, если у вас будет помощник.

Изучите всю доступную вам информацию и определите, какой именно вид голема противостоит вам. Любая информация, в которой вы полностью уверенны, может стать исходным пунктом для вашей гипотезы. Кроме того, лучше переоценить голема, чем недооценить его. Никогда не забывайте о том, что ваш враг является одним из самых могучих созданий этого мира, так как в противном случае вы подвергаете себя и своих товарищей огромному риску.

... следующие несколько дней и ночей прошли в тумане, так как Джеффри и я продирались через наши записи и обсуждали то немногое, что мы знали о нашем враге, включая то где и когда он может совершить следующее нападение. Хотя мы знали, что оснований и улик у нас не слишком много, мы осмелились предположить, что голем вернется в город в течение месяца. Так как каждое исчезновение происходило в течение четырех недель после предыдущего, то зачем же "хихикающему голему", как мы называли нашего противника, нарушать это правило.

Хорошее знание Джеффри города очень пригодилось нам: он заметил, что все женщины, ставшие жертвами голема, жили на юго-восточной окраине города. Благодаря этому, мы смогли предположить, что логово существа находится в том же направлении. Я спросил у Джеффри, находятся ли в том районе какие либо строения, так как плотские големы часто предпочитают обитать там, где раньше жили люди. Джеффри сразу же вспомнил про больницу. На его лице появилась улыбка, когда он понял, чего именно мы достигли. Теперь мы знали о месте, которое необходимо было исследовать поближе…

Снаряжение

Для каждой миссии, в ходе которой вы рассчитываете столкнуться с одним из Созданных, необходимо иметь особое снаряжение. Прежде всего, вам необходимо найти столько магического оружия, сколько сможете. Неразумно будет приглашать кого-то участвовать в охоте на голема, если он не владеет подобным оружием. Маловероятно, что они смогут нанести ему какой либо урон, и еще менее вероятно, что они выживут.

Кроме того, жизненно важным является разработка метода уничтожения голема, как только вы узнали об этом существе. Этот метод должен быть быстрым и надежным. Если возможно, вам следует разработать как минимум один запасной план уничтожения голема. Кислота и магический огонь – вот два отличных способа уничтожать подобных тварей, и, кроме того, они действуют очень быстро и наносят плотскому голему немалый урон. Если вы не уверены в том, что сможете полностью уничтожить существо, то вы можете попытаться разрубить тело голема на множество кусочков и разбросать их подальше друг от друга. Хотя этот голем позже вновь оживет, но у вас хотя бы будет время, чтобы отсрочить эту опасность на неопределенное время.

Кроме магического оружия, вам понадобятся средства оказания первой помощи вашим товарищам. Рассчитывайте на то, что некоторые члены вашего отряда будут серьезно ранены во время сражения – что, несмотря на все ваши попытки, скорее всего и произойдет. Как было замечено раньше, ваш отряд должен сопровождать как минимум один жрец. Гораздо лучше будет, если за вами последую два священника. В дополнение к этому, вам следует запастись бинтами, антисептиками, и другими медицинскими принадлежностями. И, наконец, если это возможно, захватите с собой какие-нибудь магические быстродействующие лекарства, которыми может воспользоваться каждый (например магические зелья).

Разведка

Если вы еще не уверены в том, что обнаружили логово голема, то перед окончательным нападением вам следует провести разведку. Для этой задачи лучше всего подойдет два или три человека – большее количество наблюдателей может с легкостью нарушить секретность и тайну охотников. На этом этапе риск особенно велик. Если голем заметит тех, кто выслеживает его, то непременно прольется кровь. (Конечно же, я говорю о крови охотников, так как на самом деле голем не может истечь кровью).

В большинстве случаев, подобную миссию лучше всего проводить ночью. Убедитесь в том, что вы напомнили всем, кто принимает участие в разведке, что им ни в коем случае нельзя приближаться к голему! Именно из-за этого, в ряды разведчиков никогда не следует включать неопытных или самоуверенных людей.

Во время самой миссии, попытайтесь занять позицию как можно дальше от предполагаемого логова, при этом сохраняя хороший обзор. Вам следует быть терпеливыми и внимательными. Если вам действительно удалось обнаружить жилище существа, то голем скорее всего покажется в его окрестностях вечером – или, в противном случае, следующей ночью.

Тем не менее, мой опыт говорит мне, что големы неутомимы. Они часто покидают свое жилище, и кружат вокруг него, редко оставаясь в нем а течение продолжительного периода времени. Кроме того, големы в основном являются одиночными существами, что объясняется и их привычками, и их количеством. И поэтому, если из дома каждую ночь вываливаются толпы людей, то вряд ли этот дом является жилищем голема. Если вам не удалось застать своего противника в первую ночь, то я бы посоветовал вам понаблюдать за его предполагаемым обиталищем еще три или четыре ночи, перед тем как забыть о нем, или войти в него. Как только вы вычислили логово голема, вы можете завершать ваш план атаки.

... Когда в течение следующих двух дней Рука так и не прибыла в город, Джеффри и я решили осмотреть больницу. Сначала я протестовал против того, чтобы Джеффри сопровождал меня, но его аргументы были такими спокойными и убедительными, что я уступил ему. Кроме того, я не хотел провести эту ночь один, и, кроме того, две пары глаз гораздо более эффективны, чем одна.

Наше дежурство продолжалось всю ночь. Только перед рассветом нам удалось заметить нашего противника. Он внезапно выскочил из леса, жутко хихикая и крича, примерно в двухстах футах от нас. Я отметил его огромную скорость и проворство, когда он проник в больницу. В предрассветных сумерках сложно было сказать что-то о строении его тела, но

даже мои усталые глаза заметили какую-то неправильность, раздутость его тела. Я чувствовал, как бедный Джеффри дрожал возле меня, и я догадывался, что эта дрожь объяснялась не холодом. Несмотря на ужас, обуявший его, он молчал и не убежал. Определив местонахождение логова голема, мы вернулись в город и продолжили ожидание Руки.

Планирование нападения

В качестве последнего приготовления перед столкновением с вашим врагом вам необходимо разработать план и удостовериться в том, что каждый член вашего отряда готов выполнить возложенные на него задачи. Этот план следует проработать до малейших деталей, но не следует возлагать на него все надежды. Прежде всего, членам вашего отряда следует хорошенько обсудить его, чтобы вычислить те моменты, которые могут пойти не так, и приготовиться к тому, что ваш план может сорваться. Кроме создания запасного плана, эта дискуссия даст вашим товарищам возможность высказать их сомнения и восстановить их моральную готовность к миссии.

В дополнение к запасному плану, вам следует запастись планом бегства. Нет никакого смысла продолжать безнадежное сражение, в котором уже невозможно победить. Если вы не выживете в ходе битвы, то у вас не будет возможности вернуться, чтобы завершить вашу задачу. Лучше всего, чтобы выполнение этого плана не возлагалось на одного человека, так как его гибель может обречь на смерть весь ваш отряд.

Атака

Когда все готово, ваш отряд оборудован и вооружен, ваш план разработан и проверен, и вы окончательно уверились в своем решении, пришло время встретиться со своим врагом лицом к лицу. Несмотря на ваше желание застать его врасплох, лучше совершить нападение при свете дня, так как тени и темнота будут сильнее мешать вам, чем вашему противнику.

Как только вы начали действовать, то действуйте быстро! Это является обязательным, когда вы сражаетесь с големом. Вложите все ваши силы и ресурсы в эту атаку. Если вы замешкаетесь, то можете считать, что вы обречены. Каждая секунда, на протяжении которой вы противостоите голему все ближе и ближе подводит вас к смерти, так как его удары настолько могучи, что немногие люди могут выдержать больше двух или трех его атак.

Вы также должны осознавать то, что несмотря на все ваши попытки двигаться и делать все очень быстро, существует очень высокая вероятность того, что ваш противник успеет ожить до того, как вам удастся уничтожить его полностью.

... Это утро было слишком холодным, особенно для октября в Дарконе, но небо было чистым, и солнце как обычно вставало над горизонтом, когда мы шли на бой. Среди пятерых членов Руки были следующие: двое жриц-близнецов Джамиилика и Серена; эльфийский воин и маг Дамьен Локвуд; неукротимый воин Руки, Торус Красный; и всегда спокойный и уверенный в себе маг Корум из Г'Хенны. Всего, считая меня и юного Джеффри, нас было семеро. Когда я посмотрел на нашу группу, то заметил поблескивающий на поясе у Джеффри новый клинок, только вчера купленный у Торуса.

Мы спокойным шагом вошли в больницу. Попасть в неё было несложно, так как дверь была распахнута настежь. Осторожно продвигаясь вперед мы вступили под темные своды этого ужасного места. Моей первой мыслью был разрушенный госпиталь, в котором я побывал во время путешествия по Стангенграду. Разбитые бутылки и кувшины валялись прямо на полу приемного покоя, и везде стоял запах разложения. Приготовившись к битве, мы шли вперед.

Когда мы свернули за угол этого мрачного приемного покоя, я сжал руку Торуса: перед нами стоял человек, и Торус уже приготовился нанести удар. Но он не был големом, хотя и напоминал мертвого. Изможденный, с широко распахнутыми глазами, он стоял подобно статуе, вытянув вперед руки. Даже когда мы стали прямо перед ним, он не пошевелился, также как и десятки других несчастных, бессильно сидящих или стоящих в тенях. По видимому, голем не обращал внимания на освободившихся из-под присмотра санитаров пациентов лечебницы. Казалось, будто никто из них не представлял угрозы. Но я страшился встречи с могучим безумцем, который мог бы сильно ослабить наш отряд еще до встречи с големом, и надеялся на то, что удача улыбнется нам.

Когда мы наконец-то столкнулись с големом, то уже чувствовали дикое напряжение от постоянной готовности нанести удар. Этому конечно же не способствовало и то, что нам приходилось пробираться по настоящему лабиринту, состоящему из лунатиков, мертвецов и просто куч грязи. И потому, до того, как мы успели среагировать, голем выскочил из-за наших спин и приземлился на спину несчастного Дамьена. С коротким смешком, тварь сломала шею эльфа и спрыгнула на пол. А после этого, крича и хихикая, она вновь бросилась в атаку.

Серена тут же принялась творить заклятье, ее заклинание регенерации начало искажать и рвать тело голема, который надвигался на нас. Но сразу же после того, как могучее заклинание Серены подействовало, смех голема усилился, и я почувствовал, как ужас ворвался в мое сердце. Не веря своим глазам я смотрел на то, как Торус обращается в бегство – но только для того, чтобы пасть под ударом голема!

Спустя следующие несколько минут, мы изо всех сил пытались отражать могучие удары голема. И хотя я знал, что тварь вот-вот должна была пасть под действием заклинания Серены, каждая секунда казалась мне вечностью, и мои руки все сильнее и сильнее наливались свинцом от усталости...

Уничтожение Голема

Очень важно, чтобы для уничтожения голема все было заранее приготовлено. Как только голем упадет, у вас будет несколько минут, во время которых вы сможете достичь своей цели.

Если, по какой либо причине, вы не уверены в том, что вам удастся полностью уничтожить голема в течение этих нескольких минут, то вам следует немедленно убегать после того, как вам удалось повалить его.

В противном случае, вам предстоит столкнуться со свежим и совершенно здоровым врагом, тогда как ваш отряд будет страдать от серьезных ранений. Сражение в таких условия с големом практически неизбежно будет означать неудачу, а она приведет к вашей гибели, и гибели ваших товарищей.

... Когда Джеффри отразил последний, сокрушительный удар голема, существо рухнуло у наших ног – а его жуткий, ужасающий смех, продолжал звучать в наших ушах.

Трое моих товарищей лежало на земле, раненные, но каким-то чудом оставшиеся в живых. Конечно же, Дамьен был мертв. Только Серена, Джеффри и я остались на ногах после падения голема. Через несколько секунд, у нас в руках уже были сосуды с кислотой. Мы осторожно вылили их содержимое на тело существа, после чего отступили назад, и оттащили от тела твари своих товарищей. В течение следующих минут мы могли только гадать, действовали ли мы достаточно быстро. Я попросил Серену помочь другим снаружи – и убежать, в случае необходимости. Мы застыли в ожидании. Я не могу передать свой ужас, когда одна из рук голема внезапно поднялась, но мы все сделали вовремя, и отвратительное существо больше не двигалось.

Когда мы убедились в его смерти, то зарыли все, что осталось от хихикающего голема так, чтобы никто и никогда больше не смог оживить его.

И наконец, я рад сообщить, что Джеффри присоединился к Руке и в настоящий момент изучает магические науки. Нам необходимы молодые люди, готовые сражаться со злом, так как никому из нас не суждено жить вечно.

Когда безумие битвы закончилось, вам следует позаботиться о раненых и похоронить мертвых. Если вы были настолько удачливы и умелы, что окончательно уничтожили вашего врага, вам следует гордиться вашим свершением.

К сожалению, окончательная победа над Созданным бывает очень редкой. И потому не огорчайтесь, если вам удалось обезвредить это существо только на время. Даже это является подвигом в случае с таким страшным врагом, как голем.

И напоследок, я хочу обратиться к вам, мои читатели, и поприветствовать вашу верность и готовность к самопожертвованию ради других. Не так уж легко оставаться силой света перед лицом такого дьявольского, ужасающего зла, которое воплощено в Созданных!

Приложение для Мастера

Ужас нельзя описать словами, так как он живой,
он изменяется и растет: раны памяти
оживают днем, и оживают во сне.

- Джордж Сеферис, Последняя Остановка

Цитата из Сефериса указывает на одно из наиболее важных качеств ужаса. Настоящий ужас нельзя описать. Самый страшный кошмар нельзя выразить словами. Столкнувшись с ним, мы забываем о цивилизованной жизни, перестаем различать то, что может быть на самом деле, и то, чего быть не может, и остаемся одни, утратив веру в то, во что мы привыкли верить.

Големы пугают нас многим, а не только тем, что являются чудовищной пародией на человечество. В книге *Франкенштейн* Мэри Шелли, жители деревни видят ужасного монстра и сразу же делают вывод, что его душа также ужасна, как и внешность. Сначала, это не так, но когда монстра отвергают вновь и вновь, когда Доктор Франкенштейн начинает бороться за власть над его телом и душой, голем становится тем, за кого его принимали люди: чудовищным и злобным существом.

Близость Созданного заставляет нас дрожать от страха. В кинофильме *Хэллоуин*, ребенок-убийца Майкл Мейерс возвращается к своим соседям, которые принадлежат к среднему классу, чтобы выместить свою жестокость на живущих там подростках, и, что самое страшное, делает это с холодным спокойствием. (Мейерс является прототипом новой волны Голливудских големов, которая включает в себя Джейсона и Чаки). В конце фильма, несмотря на отчаянные попытки главной героини, и, несмотря на то, что он умирал уже много раз, Майкл исчезает во тьме.

Мы не понимаем, и даже не догадываемся об истинной природе големов. Но, кажется, будто они понимают нас, но как-то странно. И это понимание никогда не приведет к состраданию с их стороны. Вместо этого, понимание человеческой природы только помогает голему выследить и замучить свою жертву.

Големы являются истинным ужасом в игре AD&D. Это те существа, которые на рассвете прячутся под детской кроватью, чтобы вновь появиться ночью. Когда голема отыгрывает хороший Мастер, то ни один другой монстр не сможет сравниться с ним по степени ужаса, от которого замирает сердце во время самой обычной кампании.

Приключения с големами

Существует четыре элемента, которые особенно важны для приключений с големами: одержимость, ужас, сближение и трагедия. Все приключение может измениться, если Мастер сосредоточится на другом элементе. Так, используя хихикающего голема доктора ван Рихтена в качестве примера, Мастер может сфокусировать свое внимание на трагической ситуации этого существа, рожденного в мире хаоса, единственным спутником которого становится безумец, и отчаянно ищущего друга души, в результате чего герои могут рассматривать свою миссию, как освободительную: освобождение хихикающего голема от его безумного и обреченного существования. Тем не менее, если приключение фокусируется на непреклонности голема, то персонажи могут начать считать *себя* безумными, когда их отчаянные попытки не могут остановить дьявольскую тварь, которая хохочет над ними из теней, и, кажется, поджидает их за каждой дверью, и за каждым углом.

Перед тем, как Мастер начнет работать над приключением, в котором действуют големы, ему следует рассмотреть все четыре элемента и определить важность каждого из них для бу-

дущего сценария. Таким образом, затратив достаточно немного времени, Мастер сможет создать приключение, которое будет не просто страшным, но воистину ужасающим.

Одержимость

Практически все примеры создания разумного голема включали в себя навязчивую идею, одержимость его создателя. Только благодаря ей, голем обретал жизнь. Творцы, у которых не хватало этой одержимости, попросту терпели неудачу.

Одержимость, как и созидательная, и разрушительная сила, является обязательным элементом любого приключения, в котором принимает участие голем. Мастер может использовать одержимость творца, чтобы продемонстрировать игрокам опасность всепоглощающей идеи. Создатель достиг своей цели, но заплатил за это страшную цену.

С другой стороны, чтобы победить голема, персонажи должны напрячь все свои силы и стать практически одержимыми своей задачей. Мастер может с легкостью ввести столкновение, в течение которого у героев появится выбор: временно отступить назад, или пожертвовать своими принципами ради цели. Одержимость – это несбалансированная цель. Она подразумевает неспособность замечать какие-либо другие точки зрения, за исключением своей собственной. Такие могучие страсти могут привести к великим свершениям на благо добра, подняв человека на новую высоту, которой он даже не мечтал достичь. Тем не менее, они также могут и разрушить душу.

Шекспир часто использовал в своих трагедиях персонажей, одержимых навязчивыми идеями, в качестве злодеев. Леди Макбет не остановилась бы ни перед чем, ради исполнения своих планов, направленных на получение власти. И големы, и их создатели одержимы навязчивыми идеями, и в этих монстрах, мы с легкостью можем узнать собственные ошибки и страсти, раздутые до эпических масштабов.

Ужас

Голем является истинным кошмаром. Это безжалостный противник, которого практически невозможно остановить. Некий элемент ужаса обязательно должен присутствовать во всех приключениях, в которых принимают участие Созданные.

Время от времени, все мы становимся детьми, и боимся того, чего мы не понимаем. Но еще более пугающим является враг, действия которого мы не можем объяснить, и которого мы не может превозмочь. Големы являются именно таким противниками. Вампиры, вервольфы и другие классические монстры ходят среди нас (время от времени), говорят с нами, и даже могут являться частью нашего общества. У них у всех есть своя Ахиллесова пята, подобно солнечному свету у вампиров или серебряных пуль у вервольфов. Но големы не относятся к человеческому обществу. И у охотников на големов нет абсолютного оружия, которое они могли бы применить против них.

Многие игроки участвуют в кампаниях Равенлофта потому, что они наслаждаются страхом, который они испытывают во время игры. Именно по этой причине мы заходим в "дома с привидениями", рассказываем истории о призраках и смотрим фильмы ужасов. Мы любим, чтобы нас пугали (хотя бы даже и воображаемыми ситуациями). Для Мастера, голем является идеальным монстром, чтобы "напугать до полусмерти" своих игроков. Для игроков, которые любят играть с опасностью, мало просто уничтожить врага – настоящий ужас можно испытать только тогда, когда он появляется вновь и вновь, такой же, как и раньше. Если это произойдет еще и не один раз, то даже самые отчаянные приключенцы могут начать прятаться в тенях и кричать от страха, при любом подозрительном шуме.

Сближение

Общей чертой всех произведений, в которых присутствует готический ужас, является близкая герою ситуация – приятная близость с человеком или местом, которая заставляет его отбросить всю осторожность, забыв о возможной опасности. В приключениях с големами, персонажи должны обязательно почувствовать эту близость. Созданные всегда наблюдают за человеческой цивилизаций и часто соприкасаются с ней, иногда тоскуя, а иногда охотясь. Благодаря этому любой, даже самый знакомая обстановка может быть местом проведения приключения с големом. Но даже когда герои находятся в странном или враждебном городе, у них должна быть возможность отдохнуть в теплой гостинице или посидеть в мирной таверне. Когда жестокость или страх наносят удар в таком приятном и дружелюбном окружении, результаты гораздо более шокирующи и ужасающи, чем нападение отряда орков и их исконных землях.

Как было упомянуто, близкая ситуация может включать в себя знакомых героям людей, или знакомые им места. К примеру, создатель голема мог бы похитить и оживить дух человека, который был некогда близок одному из героев. Когда персонажи впервые осознают это, дайте голему возможность вспомнить часть своего прошлого и использовать эти знания против героев. К примеру, если бы мать одного из персонажей была бы больна, голем мог бы оставить записку, в которой задавался бы вопрос о её выздоровлении.

Подобный голем прекрасно подходит для роли возвращающегося врага. Конечно же, все они могут выступать в роли возвращающихся противников, благодаря их силе и особым регенеративным способностям. Но существо, дух которого был связан с героем до оживления и остается связанным с ним и после, может добавить к сложности поединка еще и немалую толику зловещего ужаса. И осознание героем того, что нечто знакомое кралось рядом с ним в ночи – когда он даже не догадывался об этом, считая его уже давно погибшим или исчезнувшим – может ужасать не меньше, чем поцелуй суккуба. Конечно же, герой вскоре догадается, что его прежний знакомый изменился, и изменился в худшую сторону.

Еще более близким и ужасающим может стать знание того, что в теле голема заключен один из членов партии. Подобные приключения приближаются к своему пику в тот момент, когда несчастный начинает терять контроль над телом голема, а его друзья пытаются проделать обратную операцию до того, как станет слишком поздно. Тем не менее, подобное приключение достаточно сложно проводить. Важна размеренность и баланс. Чтобы сохранить напряжение, Мастеру следует показать, как персонаж-голем постепенно теряет свою личность и контроль над собой (что воистину ужасно), одновременно оставляя его товарищам надежду на то, что его еще можно спасти. Если вам удастся сохранить этот баланс, то можете быть уверенны, что вши игроки еще долго будут говорить об этом приключении.

Трагедия

Хотя големы являются созданиями тьмы, они также являются очень трагическими существами. Как и описывается во Второй Главе, голем может быть оживлен с помощью жизненной энергии другого существа. Во время этого "похищения", душа несчастного донора изменяется. Тем не менее, он все еще отчасти остается собой, сохраняя часть воспоминаний о прошлой жизни. Обреченный дух, на которого воздействуют навязчивые идеи его создателя, является тьмой, и должен быть уничтожен. Главной деталью трагического существования голема является крошечная частичка человечности, заточенная в его теле, и отчаянные попытки голема вырваться из своего внутреннего одиночества, сойдясь с другими людьми.

Монстр Франкенштейна является прекрасным примером обреченного творения безумного ученого. Существо ищет дружбу, понимание и даже любовь, но его истинная природа не дает ему даже надежды на обретение всего этого. Сопротивляющийся своему творцу, своей собственной природе и противостоящий миру, который отвергает его, монстр Франкенштейна является воистину трагической фигурой.

Создатель голема также может быть трагической фигурой. Фрессен вполне может быть трагическим персонажем, если немного изменить историю ван Рихтена, которая представле-

на в последней Главе. Если бы его холодный и непонимающий сына отец убил Даналию, а потом отправил потрясенного и опечаленного сына в лечебницу, то его история действительно была бы трагической, а создание голема "Отца" можно было бы посчитать отчаянной попыткой, найти ту любовь и уважение, которого он был лишен в детстве.

Огромное количество разрушений и смертей может также привнести в приключение много трагического. Если персонаж оказывается в небольшой деревеньке, в которой свирепствовал голем, и обнаружит, что из всех жителей селения в живых осталось только несколько детей (*См. Одиару. Прим. переводчика*) или встретит несчастную мать, рыдающую над мертвым ребенком, то подобная сцена может произвести на него огромное впечатление.

Технология ужаса

Вводя в приключение големов, было бы неплохо использовать некоторые элементы из фильмов ужасов и страшных романов. Главное, подумайте, какие именно фильмы и книги пугают вас, и почему. Очень часто, когда человека спрашивают, какой именно момент напугал его сильнее всего, то он отвечает: когда из стенного шкафа на героя бросился монстр. Но на самом деле, самым страшным является путь главного героя по дому. Знание того, что где-то в доме прячется монстр пугает гораздо сильнее, чем если бы он просто стоял перед героем. Когда тварь вылезает у вас из-под кровати вы, по крайней мере, можете пнуть её.

Во многом, готический ужас основывается на страхе перед неизвестным. Големы являются идеальным вариантом для внесения подобного ужаса в AD&D кампанию. Их нельзя понять, они злобны и они всегда рядом. Одним из лучших способов загнать партию героев в угол является поддерживание этого чувства неуверенности и неизбежной опасности.

Вот еще один способ преумножить ужас, который вызывает у игроков голем: не давайте персонажам рассмотреть врага до самой последней схватки. Используя NPC, дайте героям встретить нескольких перепуганных свидетелей, стонущих что-то об "этих страшных, страшных глазах", или о чем-то подобном. Дайте игрокам увидеть опустошение, которое сеет голем. Когда персонажи оказываются на месте очередного преступления, сделайте так, чтобы они опоздали на несколько секунд, и повторяйте это снова и снова так, чтобы они могли заметить только тень, ускользнувшую в ночь. Проще говоря, сделайте так, чтобы воображение игроков работало на вас. И, кроме того, не забывайте, что у каждого из нас – свои страхи, и сильнее всего нас пугают картины, возникающие в нашем разуме.

Фильм Чужой служит великолепным примером использования подобного метода. Рипли и другие члены команды впервые видят молодого чужого тогда, когда он появляется из желудка их товарища (убивая его во время этого). Внимание зрителя сосредотачивается на том, как желудок несчастного расширяется и пульсирует, тогда как само существо, которое скрывается в нем, видно очень смутно. Потом члены команды узнают, что чужой находится на борту их корабля, но находят только остатки его кожи, которую он сбрасывает, увеличиваясь в размерах. Несчастные гибнут один за другим, пожирамые неведомой тварью, и при этом мы видим только тень нападающего. (Этот фильм также является великолепным примером того, что для описания ужаса важны не только зрительные картины. Звук, прикосновение, запах и вкус являются очень важными чувствами, и вы не должны игнорировать их, описывая монстров и то, что окружает ваших игроков).

Другим способом сделать своего Созданного воистину ужасающим является фокусирование на его неумолимости. Лучше всего, это передается с помощью крайностей: например голем демонстрирующий примитивный уровень эмоций и страсти к разрушению или голем, у которого отсутствуют эти чувства. В последнем случае, враг может передвигаться все также размеренно и неторопливо, независимо оттого, что делают его жертвы, или как быстро они убегают. Это может быть гораздо страшнее, чем голем, который просто нападает на них, подобно любому другому монстру. Существо, которое никогда не спешит, должно быть уверенно в своем успехе. Эта техника особенно успешна, когда герои находятся в бегах. Использование возвращающегося врага-голема (как описано выше в подразделе *Сближение*)

может также здорово потрепать нервы персонажам и заставить их ощущать постоянную тревогу.

Последний метод, который чаще всего используется в кино, но который действует практически безотказно, состоит в следующем: Создайте напряжение (Билли крадется по коридору школы, пытаясь убежать от монстра, который, как ему известно, прячется где-то здесь), потом вызовите у игрока шок (неожиданно перед Билли появляется темная фигура), который оказывается ложной тревогой (это просто хороший друг Билли, Эдди, который никак не может понять, чем это он занимается), а потом поставьте перед расслабившимися игроками настоящую опасность (теперь появляется монстр!).

Конечно же, некоторые игроки очень устойчивы и хладнокровны, и если все вышеописанные методы воздействия на них провалились, то вам следует обратиться к броскам страха и ужаса. Но думаю не нужно напоминать, что гораздо интереснее, если игроки действительно напуганы, и им действительно страшно.

Создание новых големов

Представьте себе, что вы уже решили, какие элементы ужаса вы введете в свое приключение, и уже начали разрабатывать сюжет. Вы уже решили, кто именно пытается создать голема, и почему. Теперь осталось только определить истинную природу голема, зловещего сердца вашего приключения. Методы, приведенные ниже, помогут вам создать монстра, превосходно вписывающегося в вашу кампанию.

Использование Книги Монстров

Самым простым и самым быстрым способом создать голема является консультирование с описаниями големов в Книге Монстров и приложениях Равенлофта, которые относятся к Сборникам Монстров. Даже, несмотря на то, что эти големы являются автоматами, созданными жрецами и магами, которые являются полной противоположностью разумным существам, рожденным навязчивой идеей, их описание все еще может помочь вам продумать общие черты вашего голема.

В любом случае, начните с определения создателя голема. Не является ли он (или она), к примеру, кузнецом? Просмотрите раздел из главы о различных видах големов и определите, какой именно вид голема лучше всего подходит для вашей истории и вашего создателя (например, железный голем – для создателя-кузнеца).

Даже используя этот достаточно примитивный способ, вы можете создать уникального голема. Кроме того, вы всегда можете немножко изменить стандартное существо, сделав так, что даже самые опытные игроки не смогут догадаться, кто именно противостоит им. Неясность добавит занимательности, страхов и загадок к вашему приключению.

Во время игры избегайте следующих заявлений: "Оно напоминает плотского голема". Подобное заявление однозначно ставит крест на одном из самых драматических моментов: моменте, когда герои наконец-то увидят своего врага. Вместо этого, опишите отвратительного огромного гуманоида, с искаженным гримасой лицом, отвисающей кожей и огромными руками, слабо пахнущего кровь и гнилью, или же адскую тварь, которая спрыгивает с крыши и приземляется перед самым носом у героев, подобно коту. Подобное описание не дает игрокам узнать природу своего врага и то, чем он может угрожать им во время битвы.

Когда вы создаете голема, основанного на одном из стандартных типов, позаботьтесь о том, чтобы во время игры это существо скрывала пелена тайны. Одной из главных черт големов является их таинственность. Если герои не будут догадываться об истинной природе своего врага, момент, когда их враг восстанет из "мертвых", практически без повреждений, может действительно поразить их.

Начинаем с нуля

Этот метод создания голема занимает больше времени, но результаты часто превосходят все ваши ожидания. Вы будете обладать полным контролем над своим существом и можете даже создавать големов собственных видов.

Ранее в этой книге, Ван Ричтен описывал наиболее распространенные черты, слабости и особые возможности големов. Вы можете использовать его описания, как руководства по созданию этих существ. Но рассматривайте эту информацию, только, как полезный совет: описанное выше не является установленной системой правил по созданию этих детей ночи. Целью этой книги является открытие способностей и расширение ваших возможностей, Мастер, а не ограничение вашей фантазии.

Создавая голема с самого нуля, помните, насколько могучими являются эти монстры. Но постарайтесь сбалансировать особые способности голема и его слабости, которые должны быть у каждого существа. Достаточно сложно создать монстра, кажущегося практически непобедимым, но оставляющего игрокам шанс победить его. Хихикающий голем, описанный доктором ван Рихтеном, является превосходным примером голема, созданного с нуля.

Персонажи големы

Если ваша история требует, чтобы дух какого-нибудь NPC был помещен в тело голема, то создать подобное приключение достаточно легко. Но что случится, если жертвой безумца станет игрок? Этот потенциально драматический сюжет должен включать в себя несколько обязательных деталей. Конечно же, отчаянное сражение ради спасения своего товарища может стать основой прекрасного приключения. Но вряд ли кому-то из ваших игроков захочется стать големом.

В большинстве случае, сила, оживляющая голема, или дух, сохраняет только часть своих прежних воспоминаний. Тем не менее, если ваша история требует помещения в тело голема духа одного из персонажей, ему удастся сохранить свою личность на короткий период времени. Это даст другим героям или их товарищам шанс спасти невезучего игрока. Тем не менее, помните, что перенос духа человека в тело голема *всегда* вызывает деградацию разума и личности персонажа, и он быстро становится одержимым и злобным существом.

Подраздел ниже описывает, как долго дух персонажа должен находиться в теле голема, чтобы возвращение стало невозможным (и игрок расстался со своим героем). Там также описывается, что именно происходит с личностью и способностями персонажа, когда он становится големом. Вы можете также разработать собственные способы оживления голема, но ниже представлена информация, от которой сможет отталкиваться ваша фантазия.

Разряд энергии

Как описано во Второй Главе, дух к телу голема привязывает мощный разряд энергии. Во время разряда, персонаж должен сделать бросок потрясения (system shock). Если он проваливает бросок, его тело гибнет во время пересадки духа, и игрок сразу же должен передать управление его персонажем Мастеру. Игроку следует создать нового персонажа, так как старый потерян навсегда, заточенный в теле голема.

С другой стороны, если бросок потрясения успешен, персонаж открывает глаза уже в теле голема. В период от 2 до 24 (2d12) часов, герой будет помнить свою истинную сущность, хотя у него сохраняются только смутные воспоминания о его трансформации. Он будет чувствовать в своем теле необычайную силу – силу, дарованную ему его новым телом.

Пересадка мозга

Приключение, в котором мозг игрового персонажа физически пересаживается в тело голема, является еще более закрученным и сложными. Вам следует использовать эту идею толь-

ко в том случае, если вы знаете, что у героев есть шанс, пусть даже ничтожный, спасти своего товарища. Это осложняется и тем, что тело героя, практически всегда (за исключением случаев, когда используются особые магические средства, подобные заклинанию остановки времени (*time stop*) или подобному ему) гибнет во время операции. Гибель тела персонажа очень сильно усложняет процесс спасения неудачливого героя. В любом случае, персонаж должен сделать успешный бросок потрясения, чтобы выжить (См. "Обратная Трансформация").

Изменения в Классах

Когда разум и личность персонажа оказываются в теле голема, способности героя изменяются драматическим образом. Все эти изменения описаны ниже. Конечно же, все изменения, которые проявляются тогда, когда герои оказываются в Равенлофте, продолжают действовать. Классы мстителей, арканистов и цыган описаны в Доменах Ужаса.

Воины и Мстители: Если бы не огромная сила, превращенного в голема воина, можно было бы сказать, что его способности никак не изменились. Тем не менее, если воин использует обретенную силу (или любую другую способность его нового тела) во время сражения, он может потерять всякую надежду на спасение (см. "Воздействие на Личность", ниже). Мстители, находясь в теле голема, меньше сосредотачиваются на своем создателе, чем на своей немезиде. Если их немезида находится в радиусе 10 миль, мститель может вступить с ней в телепатический контакт, который обычно возникает у голема с его создателем. Они теряют все свои преимущества и замечают, что им очень сложно противостоять желанию воспользоваться способностями голема.

Паладин: Паладин, оказавшийся в теле голема в Равенлофте теряет практически все свои способности. Он не может определить, является ли другое создание хаотическим, а также не может лечить ни себя, ни других.

Тем не менее, он получает одно небольшое преимущество: Лорд домена больше не может почувствовать его. Кроме того, он сохраняет способность изгонять мертвых. Тем не менее, он делает это с отрицательным модификатором –4, так как ему теперь гораздо сложнее сфокусировать свою волю и веру. Если же паладин использует одну из способностей голема, или начинает поддаваться развращению его нового положения, его мировоззрение изменяется, и он теряет все особые способности его класса (см. "Воздействие на Личность", ниже). Для того чтобы восстановить способности и мировоззрение паладина, персонаж должен (как минимум) выполнить священный квест. Мастеру также следует определить эффекты сил паладина в землях, отличных от Демиплана Ужаса.

Рейнджеры: В теле голема, рейнджеры полностью теряют свою способность эмпатии к животным. Животные чувствуют искусственность нового облика рейнджера и инстинктивно избегают его. Если у рейнджера были животные-последователи, они также начинают избегать своего хозяина. Животные даже не догадываются, что именно произошло с несчастным. Вполне возможно, что они считают его восставшим из мертвых. Если же несчастному удастся обрести свое прежнее тело, его товарищи вновь вернутся к нему, если они будут где-то поблизости.

Волшебники и Арканисты: Оказываясь в теле голема, маг сразу же теряет способность творить заклинания. Хотя он сохраняет все знания, необходимые для работы с магией, тело и разум голема не могут проводить через себя необходимую энергию. Несмотря на все свои старания, маг не сможет использовать магические силы до тех пор, пока не вернется в свое прежнее тело. Тоже самое относится и к арканистам. Тем не менее, они все еще могут воздействовать на безмозглых мертвецов. При этом все попытки изгнания или захвата контроля над нежитью делаются с отрицательным модификатором -4. Арканисты сохраняют свои знания о запретном.

Если у мага есть фамильяр, он теряет своего спутника навсегда. Само животное рискует умереть от психологического шока, после преображения его несчастного хозяина. Когда маг

становится големом, игрок должен сделать спас-бросок против смерти для своего спутника. Если бросок успешен – фамильяр выживает. В противном случае его ждет смерть.

Тем не менее, даже если несчастный фамильяр переживает внутреннюю травму, он все еще остается в состоянии шока и попытается покинуть район присутствия голема. Если его не остановить, то маг уже никогда больше не увидит его, и все остававшиеся связи между магом и животным будут разорваны. Тем не менее, если что-то задержало фамильяра в этом районе, и маг каким-то чудом смог обрести своё прежнее тело, то он может попытаться раз, всего один раз, восстановить связь между ними. Для этого, ему вновь необходимо сотворить заклинание *поиск фамильяра*. В случае успеха, связь между магом и фамильяром вновь будет восстановлена.

Если описанный выше метод провалился, спутник может посчитать мага чем-то опасным и попытаться сбежать. Он никогда больше не станет его спутником, и силы мага уменьшаются так, как если бы его фамильяр погиб.

Жрецы: Как и паладин, жрец, оказавшийся в теле голема, обнаружит, что ему необычайно трудно сосредоточить свою веру и волю. Из-за этого, все попытки изгнать нежить происходят с отрицательным модификатором –4. Этот модификатор добавляется ко всем остальным модификаторам, которые воздействуют на жреца в Равенлофте.

Заклинательные способности жреца также подвергаются воздействию. Находясь в теле голема, жрец не может творить заклинания выше 3-его уровня. Кроме того, базовый шанс провалить заклинание равняется 50%. За каждый пункт Мудрости эта вероятность уменьшается на 5%. Это значит, что жрец, с Мудростью 15, будет иметь 35% шанс провалить заклинание, находясь в теле голема.

Плуты: Если плут оказывается в теле голема, его способности изменяются, чтобы отобразить физические недостатки его нового облика. Так, несмотря на то, что его тело обладает необычайно ловким пальцами и конечностями, плут получает отрицательные модификаторы ко всем навыкам, которые требуют от него некоторого изящества (взлом замков, воровство и т.д.). Этот отрицательный модификатор варьируется от -10% до -50%. Точные размеры получаемого модификатора определяются Мастером в зависимости от ситуации.

Кроме вышеупомянутых отрицательных модификаторов, бард или цыган не сможет использовать свои магические способности, включая способность очаровывать. Кроме того, как и маг, он не может творить заклинания.

Воздействие на личность

В течение нескольких последующих часов после превращения персонажа в голема, он вплотную знакомится с необычайной силой, которой обладает его новое тело. Но за этот необычный дар ему придется многим заплатить – превращение в голема направляет героя на путь истинного зла, как его разум, так и его тело.

Как Мастеру, вам следует в мельчайших деталях описать новые физические способности и возможности персонажа. Тем не менее, если персонаж использует эти способности – способности чудовища, в которое он превратился – он одновременно ускоряет разрушение своей личности.

Всякий раз, когда персонаж использует одну из способностей голема, сделайте для этого персонажа бросок сил. Базовый шанс привлечения внимания темных сил Демиплана равняется приблизительно 10%.Вы можете свободно изменять эту вероятность, в зависимости от того, как и зачем персонаж использовал эту способность. (Например, если она была использована, чтобы спасти жизнь ребенку, то вероятность не должна превышать 5%, но если герой использует её для собственной выгоды, вероятность должна быть намного выше). В Доменах Ужаса Равенлофта даются дополнительные сведения о том, как более точно оценивать действия героев.

Если герой проваливает бросок сил, запишите это. Позже, если героя удалось вернуть в свое тело, опишите последствия всех проваленных бросков. Эти броски накапливаются. И

потому, всегда существует вероятность того, что герой все-таки станет существом Равенлофта – NPC (то есть выйдет из под контроля игрока) – даже если он думал, что уже спасен.

Погружение во тьму ведет только вниз. Тем не менее, персонаж не может достигнуть финальной стадии, из-за действий, совершенных в облике голема, и потому он не может стать лордом домена. Вместо этого, когда персонаж-голем достигает этой точки, то действия, которые потребовали бы от него дальнейших бросков сил просто еще быстрее начинают разрушать его личность.

Это значит, что за каждый "пропущенный" бросок сил, личность персонажа-голема упускается на еще один уровень, которые указаны в Таблице 7: Временные рамки Разрушения Личности. В результате этого, персонаж, который до своего злого поступка находился на стадии сбалансированный, опустится на стадию слабеющий, все ближе и ближе приближаясь к полному превращению в голема.

К несчастью для бедного персонажа, даже если он удерживается от использования темных способностей своего нового облика, он просто сохраняет надежду на возвращение в свое прежнее тело чуть дольше. Количество времени, после которого персонаж становится NPC, зависит только от его мудрости, и от того, был ли пересажен его мозг в тело голема или нет. Герои, подвергнувшиеся этой пересадке, сохраняют свои души лишь ненамного дольше, чем те несчастные, чей дух был перенесен в тело голема.

Таблице 7: Временные рамки Разрушения Личности

Ментальное	**Мудрость**						
состояние	3-4	5-7	8-10	11-12	13-14	15-16	17-18
Соприкоснувшийся	1 день	1 день	1 день	2 дня	2 дня	3 дня	3 дня
Доминирующий	2 дня	3 дня	5 дней	6 дней	8 дней	9 дней	10 дней
Сбалансированный	2 дня	4 дня	6 дней	7 дней	8 дней	9 дней	11 дней
Слабеющий	2 дня	2 дня	2 дня	3 дня	3 дня	4 дня	4 дня
Голем	8-ой день	11-ый день	15-ый день	19-ый день	22-ой день	26-ой день	29-ый день

Примечание: Сначала, найдите колонку, отвечающую за мудрость персонажа. Текст в этой колонке описывает количество дней, которое продолжается каждая стадия. Каждый раз, когда персонаж использует одну из способностей голема, Мудрость уменьшается на 1, чтобы отразить степень разрушения личности героя. Если в тело голема был пересажен мозг персонажа, прибавьте по 1 дню к каждой стадии.

Стадии разрушения

Таблица 7: Временные рамки Разрушения Личности, указывает на то, за сколько дней личность персонажа полностью погибнет, а сам он будет потерян навсегда. Это разрушение состоит из пяти стадий: соприкоснувшийся, доминирующий, сбалансированный, слабеющий и голем. Посмотрите на колонку, отвечающую за Мудрость персонажа. Каждый раз, когда персонаж использует особые возможности своего нового тела, уменьшайте его показатель Мудрости на один, с целью проследить постепенное моральное разложение героя.

Текст ниже описывает пять стадий разрушения личности персонажа. Этой информацией Мастеру следует поделиться с игроком, заключенным в теле голема, чтобы он мог отыгрывать свое состояние соответствующим образом. В противном случае (если отыгрыш не удается) используйте броски страха и ужаса тогда, когда вы чувствуете, что герой теряет контроль над собственным телом.

Соприкоснувшийся: Личность персонажа практически не изменилась на этой, первой стадии. Тем не менее, герой устрашен сложившейся ситуацией и чувствует себя соответствующе.

Доминирующий: В личности персонажа произошли незначительные изменения. Хотя герой все еще контролирует себя, расскажите ему, что он чувствует ярость, недовольство и раздражается по поводу того, что в обычном состоянии нисколько бы его не задело.

Сбалансированный: На этой стадии, персонажу приходится действительно бороться за управление своей личностью. Независимо от первоначального мировоззрения персонажа, он становится хаотичным существом, из-за своих внутренних противоречий. Скажите герою, что он чувствует смущение, и его терзают странные желания, и, кроме того, он постепенно начинает терять контроль над собой. Настроение героя начинает изменяться еще более хаотично и беспорядочно, чем прежде.

Слабеющий: На этой стадии персонаж утратил практически всю свою первоначальную сущность. Телом в основном владеет личность голема, и вы можете разрешить игроку отыгрывать роль персонажа только на короткие периоды времени. На протяжении всего остального времени, вы должны контролировать героя, управляя им, как молодым големом.

Голем: Персонаж проиграл в борьбе за собственное Я и стал големом во всех смыслах этого слова. Игрок теряет своего героя и он становится NPC.

Внутренняя борьба

Находясь в теле голема, персонаж ведет постоянную борьбу за сохранение контроля над своим разумом и телом. Эта борьба очень напряжённа, и любой конфликт или неудача могут заставить героя потерять власть над собой, даже если это только кратковременное явление. Даже такая незначительная вещь, как отказ другого члена партии или NPC, согласиться с персонажем-големом, могут заставить его потерять контроль.

Когда рядом происходит какое-либо проявление жестокости, когда кто-то осмеливается противоречить словам и действиям персонажа-голема, или когда персонаж-голем ошарашен, проконсультируйтесь с таблицей слева, чтобы определить, сохранил ли персонаж контроль над собой. (Найдите ряд, отвечающий состоянию личности персонажа, а потом сделайте бросок 1d6, чтобы определить реакцию персонажа). Как Мастер, вы также можете сделать бросок "самообладания" в том случае, когда решите, что это необходимо.

Таблица 8: Самообладание персонажа-голема

Личность	**Бросок 1d6**					
Уровень	1	2	3	4	5	6
Соприкоснувшийся	A	A	A	B	C	D
Доминирующий	A	A	B	B	C	D
Сбалансированный	A	B	C	C	D	D
Слабеющий	B	C	C	D	D	D

Расшифровка:

A) Персонаж продолжает контролировать свои действия.

B) Персонаж убегает в течение 1d4 раундов.

C) Персонаж атакует ближайшее существо, которое не принадлежит к членам партии; восстанавливает контроль над собой через 1d10 раундов.

D) Персонаж теряет контроль и атакует все, что находится в поле зрения в течение 1d10 раундов.

Обратная трансформация

Метод возвращения персонажа-голема в его первоначальное тело зависит от того, каким образом жизненная энергия героя изначально была перемещена: с помощью разряда энергии или же пересадки мозга.

Разряд Энергии: В этом случае, задумавший обратное перемещение должен заполучить оба тела: тело персонажа и тело голема. После этого, ему вновь будет необходимо добиться мощного разряда энергии. Количество энергии, необходимое для этого, определяется Мастером. Тем не менее, все это потребует некоторых действий со стороны других персонажей, так же, как и четко разработанного плана. Самое главное – придумать подходящий квест, который принесет удовольствие и вам, и вашим игрокам. Несколько возможных сценарием описаны ниже. Но независимо от избранного вашими игроками метода, персонаж должен сделать успешный бросок потрясения. Если бросок провален, то и персонаж, и оба тела умирают.

- Партия находится в лаборатории в стиле "Доктора Франкенштейна" (или использует лабораторию создателя, если она у него есть). Молния вполне может создать необходимый энергетический разряд.

- Приключенцы становятся детективами, блуждающими в поисках старых библиотек и древних руин, стремясь отыскать древнюю алхимическую формулу. Одна из смесей дает возможность духу вернуться в свое тело, другая заставляет душу покинуть её нынешнее место обитания.

- Партия узнает о древнем магическом бассейне, в котором, по легенде, происходили подобные жуткие превращения, при попадании в его глубины двух тел. Или возможно они обнаружат легендарный портал, и отправят туда оба тела. Подобное приключение может заставить игроков сражаться одновременно и со временем, неумолимо летящим вперед, и с препятствиями, возводимыми Мастером у них на пути.

- Некоторые причудливые магические предметы также могут быть использованы для того, чтобы поместить дух героя в тело голема, или перенести его обратно.

Трансплантация: Ясно, что для успешной пересадки мозга необходимо завладеть сразу двумя телами. Этот вариант осложняется двумя факторами: необходимостью физической операции и (возможно) физической смертью тела персонажа. Операцию необходимо провести быстро, и в момент пересадки мозга необходимо сотворить на персонажа заклинание лечения. Персонаж также должен сделать успешный бросок потрясения, чтобы пережить операцию.

Если тело героя умерло, сразу же после заклинания лечения необходимо сотворить заклинание воскрешения. Тем не менее, если в теле персонажа поддерживалась жизнь, в этом нет необходимости. Если все это будет проделано до того, как личность героя изменится, он станет почти таким же, как и прежде.

Продолжающиеся эффекты

Даже если персонаж-голем удачно возвращен в свое обычно человеческое, или гуманоидное состояние, он все еще переживает последствия ужасного эксперимента. Восстановление после подобной травмы идет очень медленно, и практически никогда не доходит до конца.

Текст ниже описывает продолжающиеся эффекты подобного преображения. Получаемый ущерб зависит от того, сколько времени персонаж провел в теле голема. Эффекты накапливаются, и потому персонаж ментально достигший стадии «сбалансированный» получает все отрицательные эффекты предыдущих стадий, также как и стадии сбалансированного.

Соприкоснувшийся: Персонаж автоматически получает эффекты проваленного броска ужаса.

Доминирующий: Уровень Обаяния персонажа уменьшается на два пункта, из-за изменчивого настроения и проблем с общением. Перепады настроения (и значит потеря Обаяния) продолжается от одного до четырех (1d4) месяцев.

Сбалансированный: Персонаж теряет один уровень опыта, из-за утраченных воспоминаний.

Слабеющий: У героя появляется вторая личность. Во время сильного стресса, (определяется Мастером), "темная сторона" персонажа может вырваться наружу и захватить контроль

над телом несчастного. Герой должен сделать успешный бросок Мудрости с отрицательным модификатором –2, или подчиниться своей второй личности.

Если личности героя меняются местами, он попадает под контроль Мастера. Это может продолжаться от одного до четырех (1d4) оборотов. Когда персонаж вновь возвращается в свое обычное состояние, он ничего не помнит о том, что происходило в этот промежуток времени. Этот эффект можно излечить только заклинанием *лечение* (*heal*)*, желание* (*wish*), или подобными им.

Финальный вывод

Как Мастеру, вам следует хорошенько подумать перед тем, как создавать персонажей големов в вашей кампании. Игроки не любят, когда их персонажи выходят из-под контроля и особенно, когда это приводит к их гибели! Тем не менее, вы, конечно же, можете воспользоваться уникальным элементом личного ужаса, который добавляет персонаж-голем к AD&D кампании. Наблюдение за тем, как ваш друг сражается с чужим и злобным телом (или даже ваш персонаж оказывается в подобной ситуации), пытаясь сохранить собственную личность, действительно является героической задачей. Если же герой проиграет этот поединок, то знание того, что их враг был когда-то их верным товарищем должно ужаснуть персонажей. Когда игрок понимает, что сражается с големом, который некогда был его другом, он должен сделать броски и страха, и ужаса.

Плотский Голем Равенлофта

Климат/Регион:	Любой
Частота:	Очень редкий
Организация:	Одиночка
Цикл активности:	Любой
Диета:	Нет
Интеллект:	Высокий
Сокровища:	Нет
Мировоззрение:	Хаотично-Нейтральный или Злой
Количество:	1
Класс Брони:	6
Движение:	12
Хит Дайс:	9 (40 hp)
THAC0:	11
Кол-во атак:	2 (кулаки)
Урон/Атаки:	2d8/2d8
Особые атаки:	Удушение
Особые защиты:	Смотри ниже
Магическая сопротивляемость:	Нет
Размер:	L (7'-8' высотой)
Боевой дух:	Бесстрашный (19)
XP Ценность:	5,000

Безумец, который создает плотского голема должен собрать его из частей, полученных, как минимум, от шести трупов: по одному трупу для каждой конечности, один для головы и торса и еще один для получения мозга. Многие творцы использует еще больший набор мертвых тел. Тем не менее, общеизвестно, что глаза голема должны быть взяты от одного тела, тогда как руки – от двух различных мертвецов. В результате этого, созданное существо выглядит подобно воплощенному кошмару. Хотя големы могут сильно отличаться внешне, ни у одного голема нет плоской головы и соединенной шурупами шеи, которые часто использовались в старых фильмах ужасов.

Сражение: Плотские големы Равенлофта состоят из странной "живой" ткани, и благодаря этому, их тела чрезвычайно крепки. Хотя огонь и кислота наносят ему стандартный урон, обычное оружие не может пробить его кожу: только оружие +1 или более мощное может нанести ему рану. Атаки других монстров, Хит Дайс которых выше, чем 4+1 также могут повредить ему (это не относится к персонажам).

Плотский голем обладает иммунитетом ко всем электрическим атакам и нападениям, с использованием холода. (Заметьте, что электричество не восстанавливает его хит-поинты, как это происходит в других мирах). Плотские големы Равенлофта также обладают иммунитетом к ядам, болезням и всем атакам, которые воздействуют на биологические функции, чуждые телу голема – например дыхание, восстановление сил или старение организма.

Большая часть заклинаний на големов не действует. Его нельзя телепортировать. Он обладает иммунитетом ко всем заклинаниям, которые воздействуют на мозг (например *очаровать человека* или *сон*). Тем не менее, он не видит невидимых существ и не может различать иллюзии, если конечно соответствующая магия не была наложена прямо на него (например заклинание *призрачный убийца*).

За исключением ледяных или электрических, другие магические заклинания, которые вызывают потерю хитов, могут навредить голему. Тем не менее, он получает положительный модификатор +4 к спасброскам против этих атак. Хотя провал означает, что голем получает урон, другие магические эффекты этого заклинания игнорируются. Но это не включает "побочные эффекты". К примеру, если на голема падает каменная стена, голему не удастся раз-

бить её одним ударом. Голем также уязвим к заклинаниям *желание*, *ограниченное желание* и атакам, которые вытягивают уровни (хотя он всегда получает положительный модификатор +4 к спасброскам, которые делаются для того, чтобы противостоять потере хитов).

Голем также может провести особую атаку. Когда ему удается нанести удачный удар сразу двумя кулаками в течение одного раунда, он может взять шею своего противника в захват. Удушение автоматически наносит жертве 3d8 единиц урона каждый раунд. Несчастный не может вырваться из захвата, если его Сила меньше 19. Его могут спасти два других персонажа, разжав мертвую хватку твари (по одному герою на каждую руку), но при условии, что их Сила будет не меньше 17.

Плотский голем Равенлофта обладает уникальными способностями к регенерации. Он восстанавливает 1 хит в течение каждого часа, независимо от того, чем он занят. Если количество его хитов опускается ниже 0, то существо перестает регенерировать. Он не умирает, а просто на время выходит из строя. Он остается в бессознательном состоянии. Если хотя бы 50% поверхности тела голема остаются неповрежденными, он может быть собран заново и восстановлен. Если он получает разряд электричества, то пробуждается, восстановившись полностью.

Только огонь или кислота могут уничтожить тело плотского голема. В любом другом случае, существо воскреснет через некоторое время. Страх перед огнем заложен в саму природу голема: голем очень боится его. Если он не выбрасывает успешный бросок страха (спасбросок против парализации), то он должен оставаться как минимум в десяти футах от небольших огоньков (кухонных каминов, факелов) и в двадцати пяти футах от больших огней (костров, нескольких факелов, собранных вместе и т.д.). Даже спичка может напугать голема, хотя бросок страха в этом случае не делается. Уровень броска страха у големов равен 12 (обычный – 8, с отрицательным модификатором –4). Если голем силой подведен ближе к огню, проконсультируйтесь с таблицей результатов броска страха в Доменах Ужаса, чтобы определить реакцию существа.

Место обитания/Общество: Големы плоти Равенлофта создаются безумцами – начиная с ученых и заканчивая ремесленниками – и наделяются жизнью загадочными силами Демиплана. Они живут, подобно отшельникам, мечтая стать частью человечества, хотя большинство големов слишком злобны или безумны для этого. Неизбежное отторжение их обществом заставляет этих существ ненавидеть все живое, особенно людей и гуманоидов. Большинство големов в конце концов убивает своих создателей.

Для создания голема используется душа живого существа, содержащаяся в мозге, пересаживаемом в голема, или перенесенная от другого существа. Тем не менее, этот дух чаще всего переживает в процессе перенесения неизбежные изменения. Из-за этого, он становится более примитивным и низменным, сохраняя только небольшую часть своих прежних воспоминаний.

Экология: Големы плоти не занимают какой-либо экологической ниши.